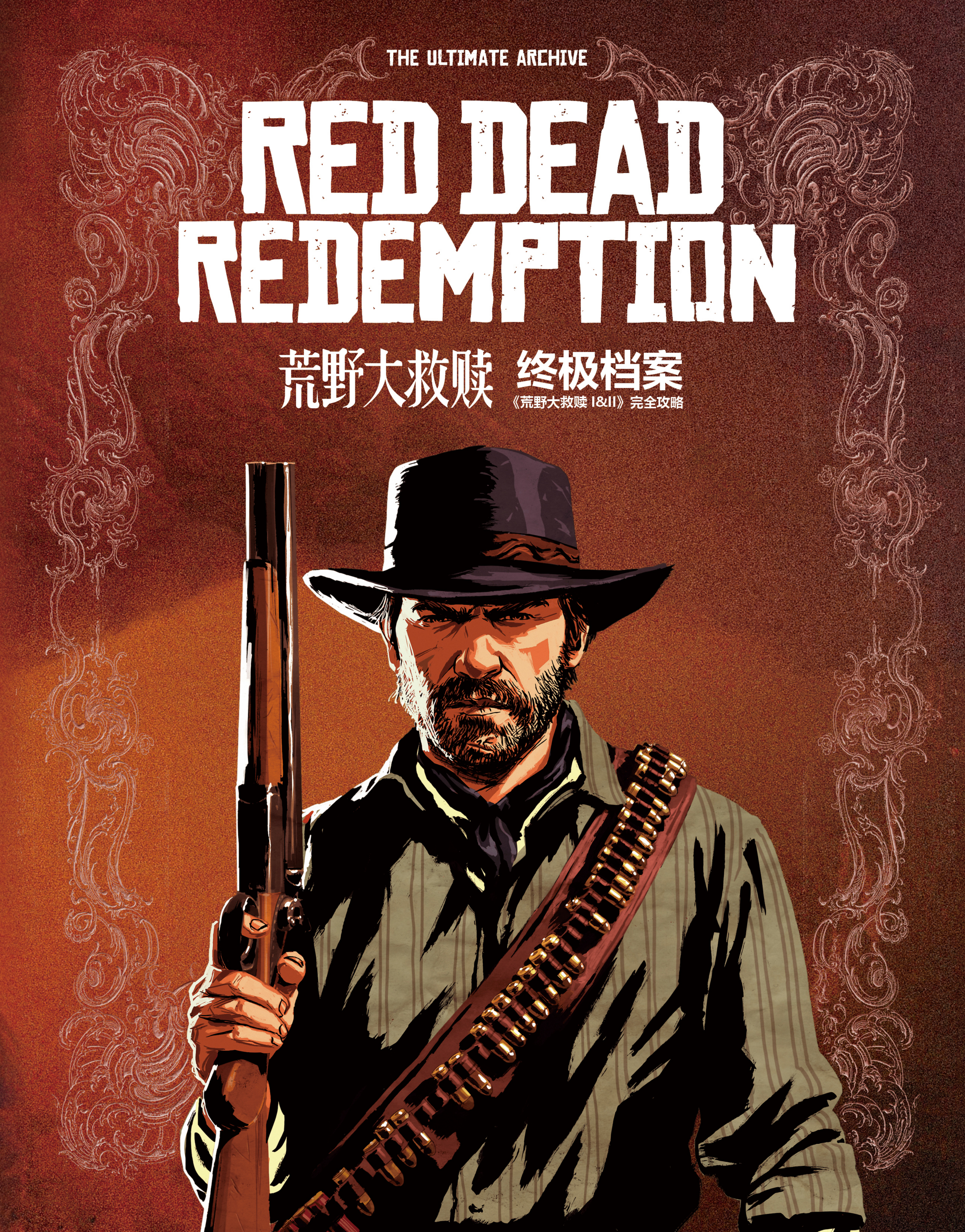

THE ULTIMATE ARCHIVE
RED DEAD
REDEMPTION
荒野大救赎 终极档案
《荒野大救赎 I&II》完全攻略




# 目录

# CONTENTS












## ★缔造神话 走进西部世界



## ★西部传说 荒野大救赎Ⅱ完全攻略



## ★西部之王 荒野大救赎Ⅰ 完全攻略

缔造神话

# 走进
# 西部世界

# 来自 Rockstar 的大镖客

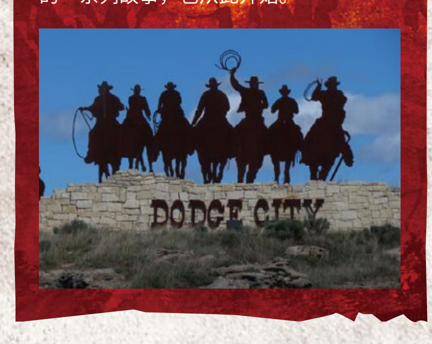
文 不快乐王子



## 序

“西”，从来都不只是一个方位名词，它所代表的一切，总是弥漫着一股神秘的色彩，从远古的西游到近现代的“西行漫记”，都围绕着对未知事物的敬仰和向往。

而在 19 世纪的美国，这种对西部趋之若鹜的开拓进程，则是一场声势浩大的冒险。伴随着对金钱追求和对自由探索的向往，西部牛仔应运而生，而围绕着他们的一系列故事，也从此开始。

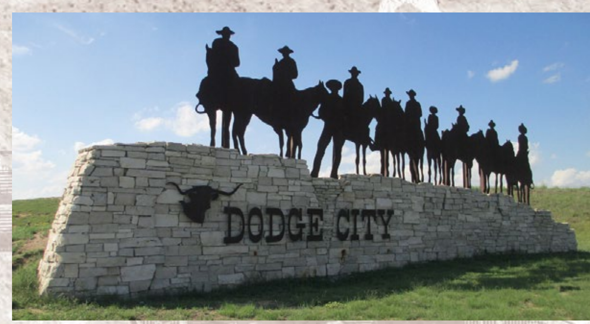


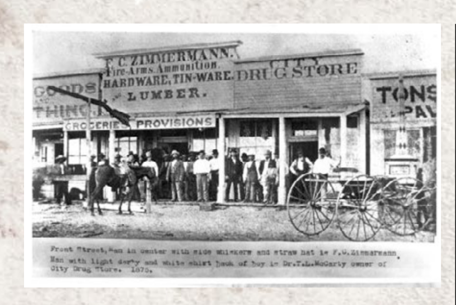

## “牛仔”与“拿来主义”

19 世纪 40 年代，淘金热潮兴起，促使越来越多人向着神秘的、遍地黄金的西部迁徙，轰轰烈烈的“西进运动”进入了新的高潮，造就了西部地区尤其是旧金山和加州的迅速发展，也带来了东部的英国牛。西部广袤的草原荒漠给予了牛群自由放养的巨大空间，也让“西部牛仔”这一职业逐渐为东部移民所熟悉，原本盘踞于德州的牧牛人“vaquero”并没有采用东部的圈养方式养殖牛只，而是放任它们在草原上奔跑，几个 vaquero 只要策马奔腾，挥舞着绳圈和皮鞭就能将牛群管理得服服帖帖，这种优雅洒脱，勇于开拓的精神，恰好和“美国梦”精髓不谋而合。于是不少东部移民迅速接受了这样的放牧和生活方式，并且将“vaquero”这个西班牙语转化为英语中的“Cowboy”，这时的牛仔，不再是厚颜无耻的牛贩子和盗牛贼的俗称，而是一种正当而且受人追捧的职业。

当美国内战结束，淘金热再度盛行，加上战争时期所有牛只都被征用作军饷，这使得除了西部荒原地区以外，所有地方的牛肉都价格暴涨，尤其是五大湖地区的芝加哥。一头在原产地不过 4 美元的美国牛，竟然在芝加哥升值十倍。庞大的需求带动之下，来自西部的牛群受到了热烈追捧。芝加哥这座迅速发展的工商业城市还拥有一条不断完善的铁路，成了沟通美国东西部的动脉，到了 1866 年，这条铁路已经修到了德州背部的小镇阿比林，以及 200 英里以外的道奇城。

逐利而来的各大牧场主将成千上万的牛群赶到遥远的大型火车站，然后将牛只运往芝加






哥，经过屠宰再分销到东部乃至全国。

牛群运输路程远、数量批次多、数量大，光靠牧场主自然无法顺利进行，于是这个重任就交给了那些地位低下、却有着叛逆冒险的年轻人，“牛仔”由此大批量地诞生，这些人是战争中被征用的小兵，是东部家庭的叛逆少年，是少数印第安、墨西哥和黑奴族裔，这些牛仔并没有我们印象中的意气风发，只是社会底下阶层的一员，赚着廉价的日薪，一路上风餐露宿，既要防备印第安人土著的突然袭击，又要防止牛群受到惊吓而狂奔，亡命追逐、开枪杀人的事情常有发生。

一旦将牛赶到目的地，只需经过简单的检疫和装车，牛仔们那干瘪的钱包马上就鼓起来。这些没有受到很多教育、血气方刚的年轻人自然要纵情狂欢，阿比林城的小酒馆和花街柳巷成为他们释放自己原始天性的舞台，冲突流血事件屡见不鲜，金钱、欲望与枪击、喋血交织，有人努力地保持着自己的饭碗，也有人选择堕落为匪帮，过上无法无天的生活。尤其是随着前往道奇城的新路线得到开辟，在这段 200 英里的路上，乃至后来堪萨斯铁路的沿线，许多小镇的应运而生，这些保安制度尚未完善的地方，与法外之地无异，无政府状态成了个性张扬的最佳舞台，美国社会鼓吹的自由主义和开拓精神在这些“马背上的英雄”身上得到极佳的体现，这也成了许多艺术作品的灵感源泉，当然，经由艺术加工的牛仔们难免被“神化”。



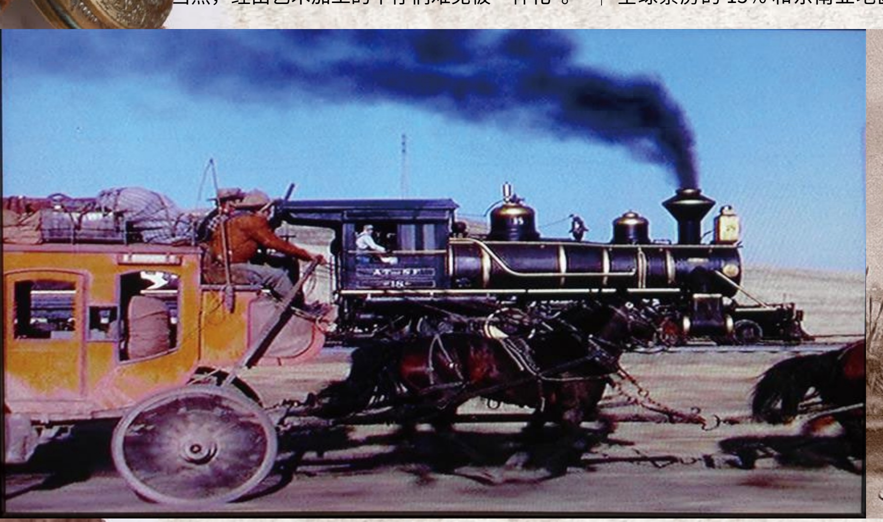

1903 年，美国人埃德温 · 鲍特导演了第一部西部片《火车大劫案》，将 1900 年发生的一场真实抢劫事件搬上了大银幕，借助蒙太奇的手法，演绎了一种崭新的叙事节奏。沙漠、牛仔、策马、枪战……“西部片”以其鲜明的特征进入了大家的视野，成为电影史上一个特别的片种，乃至成了后来的文化符号：经过数十年的发展，西部片在 20 世纪 60 年代迎来了一个高峰，动作影星克林特 · 伊斯特伍德（Clint Eastwood）领衔主演《A Fistful Of Dollars》，讲述了镖客来到了西部小镇上，周旋在剑拔弩张的两大帮派实力之间，致使他们自相火拼，通过以暴制暴最终让小镇恢复平静的故事。《A Fistful Of Dollars》在全球范围内取得了口碑和票房的成功。

在北美上映之前，制片方收到了来自大洋彼岸的律师信，起诉人是著名导演黑泽明。原来《A Fistful Of Dollars》除了背景设定在美国西部以外，从故事的剧情设定乃至场景架构都与 1961 年上映的黑泽明经典电影《用心棒》竟然十分相似！最终双方得到和解，《A Fistful Of Dollars》得以继续上映，黑泽明方面也得到了全球票房的 15% 和东南亚地区的电影发行权，一场“拿来主义”的风波就此过去。

当影片在进入中国的时候，由于题材来源于“用心棒”，在日语中的解释为“保镖”，和中国古时的“镖客”职业十分类似，加上故事发生在美国西部的荒野，于是《A Fistful Of Dollars》就变成了相当接地气的《荒野大镖客》。伊斯特伍德连续出演《荒野大镖客》《黄昏双镖客》《黄金三镖客》，合称“镖客三部曲”，成为牛仔时代的最佳写照。巧合的是，尽管电影里描绘的是美国西部、主演和不少演员都是美国人，但是导演都是意大利人，这源于好莱坞西部片到西班牙沙漠取景，让文艺国度意大利也受到影响，随着“镖客三部曲”的成功，促使了不少意大利导演投身到拍摄西部片的行列。根据维基百科记载，20 世纪 60 年代～ 80 年代，以意大利为首的欧洲电影工业一共生产了超过 600 部美国西部片。相比好莱坞式西部片，意大利式西部片节奏偏慢，并且善于借助音乐和镜头营造气氛，显现了别树一帜的风格，因此这些欧洲拍摄的西部片被称为“Spaghetti Western”（意大利面式电影）或是“Macaroni Western”（意大利通心粉式电影）。

和西部片兴起一样令人在意的是，“美国发明，日本快速学习并改良”这套方程式大概在我们脑海中已经根深蒂固，但在 20 世纪 60 年代西部片又一个黄金时期的兴起过程中，这样的模式出现了翻转。而如果说《荒野大镖客》复制《用心棒》是一个彻头彻尾的“拿来主义”，四十年之后，这样的事件又一次发生。

在此之前，我们先来认识一家开发商——天使工作室（Angel Studios）。这家由哥伦比亚人迭戈 · 安赫尔（Diego Angel，西班牙语音译）在 1984 年创建的公司，最初是制作 3D 图像的外包工作室。直到 20 世纪 90 年代，借助和业内首屈一指的图像芯片制造商 SGI 合作的契机，天使工作室与同为 SGI 伙伴的任天堂建立了联系并转型成为一家游戏工作室。进而因





为成功将《生化危机 2》从 PS 移植到了 N64 而与 Capcom 建立了联系。

在完成了移植版后，天使工作室和 Capcom 的下一个项目原本是制作一款以“S.W.A.T.”（“Special Weapons And Tactics.”的缩写）为题材的游戏。Capcom 方面的协力监督是传奇制作人冈本吉起，他从披头士成员林哥 · 斯塔尔（Ringo Starr）1971 年主演的西部片《盲人枪手》中取得灵感，决定改变游戏的开发思路，将自己的一款经典作品重新“活化”。

在制作那款令他功成名就的《街头霸王 II》之前，冈本吉起就在 1985 年制作了一款名为《Gun.Smoke》的游戏，游戏灵感来源于 50 年代美剧《Gunsomke》，而这个游戏也就是我们熟悉的《荒野大镖客》。干涸的沙漠、荒凉的城镇、道路两旁兀自站立的小店，随时探出头来发动袭击的枪手，配合极具西部特色的音乐，过关之后被乱枪打穿的通缉令，再现了当年西部小道的喋血生涯，也成就了街机和 FC 时代其中一款经典作品。Capcom 对于“沉睡 IP 再活性化”向来颇具心得，除了“炒冷饭”之外，他们还会将经典 IP 的玩法加以改良，换上新的马甲再行销售。新版的《荒野大镖客》便是以这种方式进行“翻新”。原标题的“S.W.A.T.”也变成了“Spaghetti Western Action Title”的首字母缩写，大概是对电影版《荒野大镖客》的一种致敬，可算是趣事一桩。而后来的故事，也一如“西部片”那样，充满了戏剧色彩——这个来自东方的创意，又一次被西方“拿来”。



## R 星出手




2002 年，Capcom 在 E3 上展出了《Red Dead Revolver》的预告片。尽管“Red Dead Revolver”更应翻译为“红色死亡左轮”，而且和当年的《A Fistful Of Dollars》以及《Gun Smoke》都无甚关系，但是这个新游戏还是被国内玩家约定俗成地称为《荒野大镖客》。

Capcom 在许多场合以播片和图片形式宣传，勾起了大家不小的兴趣，但故事很快就迎来了新的变故。

全球三大出版商之一的 Take-Two Interactive 在 2002 年 11 月宣布以现金加股权交易的形式完全收购天使工作室，而实际上真正推动收购的是 Take-Two 旗下的 Rockstar。天使工作室在 2000 年曾经和 Rockstar 合作，推出了经典的赛车游戏《湾岸 午夜俱乐部》，他们出色的开发能力得到了 Rockstar 高层的赏识。Rockstar 的创始人萨姆 · 豪瑟（Sam Houser）在接受 IGN 访问的时候就表示对天使工作室“垂涎三尺”。

在被并购之后，天使工作室的 125 名员工并入 Rockstar 并更名为“Rockstar San Diego”，但是按照之前的协议规定，《荒野大镖客》依旧是 Capcom 的作品。不过 2003 年 7 月，一名 Capcom 的内部人士“Akiman”在开发日志中披露，Capcom 已经暂停了对《荒野大镖客》的支持，随后 Capcom 正式官宣取消了《荒野大镖客》的开发。“Akiman”的真身是 Capcom 派驻项目的人物设计师安田朗，工作室的不少人物都被他改成游戏中的人物。

但事实上，Rockstar 圣地亚哥工作室从未停止过游戏开发，这不过是双方以一个更为体面的方式宣告和平分手。几个月后，Rockstar 宣告继续履行《荒野大镖客》的后续开发工作。

Rockstar 的作品尽管塑造了一个个开放自由的世界，但都是发生在车水马龙的城市之内，从来没有试过制作这样的蛮荒之地，幸好当 Rockstar 接手项目的时候，游戏有不少素材已经准备就绪，这一点可以从他们之后放出的播片看出，除了更换了 UI 界面，看上去并没有太多变化，看样子就像是 Rockstar“拿来”了 Capcom 的成果。

然而，Rockstar 副总裁杰米 · 金（Jamie King）在接受采访时却透露他们做出了比较大的改动，以此来打上 Rockstar 的印记，诸如修改了故事情节，减少了游戏的元素，减慢了游戏节奏，改进了游戏玩法，添加了所有新的过



场动画、声效和音乐。冈本吉起却反对这样的说法，他认为 Rockstar 基本上是沿用了他们的创意，做出来的东西都是 Capcom 和天使工作室已经做好的素材。

后来据游戏的首席设计多米尼克·克雷格爆料，在 Rockstar 接手之前，游戏根本没办法运行，只是一堆混乱的素材，Capcom 采用了类似于街机的快节奏，这在家用机上并不合适，游戏不仅射击轨迹相当诡异，里面的很多元素都借鉴了日本动作游戏，诸如《铁甲飞龙》和《天诛》，过于杂乱和魔幻的元素无法将西部元素很好地诠释，总的来说，“就是一个‘很差劲的日式动作游戏’。”

这又是一场“罗生门”，双方为了各自的利益各执一词，但是双方最终并没有撕破脸皮，Capcom 甘于将三年的资助拱手相让，Rockstar 也并非空手套白狼，他们和 Namco 在 2006 年达成协议，由 Capcom 负责将那个在全球范围内掀起热浪《横行霸道 圣安德里亚斯》登陆日本市场。

无论如何，经过 Rockstar 的“减法”之后，《荒野大镖客》终于聚焦在西部牛仔间关于金钱与正义的要点上，游戏故事采用了插叙倒叙的方式穿插其中，由于游戏并没有推出中文版，夹杂着大量俚语的对白让外语苦手的玩家们看得云山雾罩，只能一顿胡乱地突突突。而当真正了解故事之后，会发现其中如优秀西部片一般精良的情节。

以下内容涉及剧透，如有必要请跳过阅读：

牛仔内特回到家中和亲人团聚，带回了意外发现金矿、家庭困境即将结束的消息，还向孩子展示了自己引以为豪的新手枪，彻底点燃了儿子的英雄梦。

可是好景不长，不请自来的悍匪打破了一家人的美梦，内特夫妻相继被杀，家园被付之一炬。儿子“Red”在火中取出手枪，打断了匪首的手臂，他的手掌也受了严重烫伤。不过借助火焰的掩护，Red还是躲过了杀身之祸，隐姓埋名地在蛮荒之地挣扎求存。他手上鲜红的伤疤、不断的杀戮、父亲留下的左轮，完美吻合了《Red Dead Revolver》的主题。

为了追寻仇家下落，Red当上了赏金猎人，一边帮助小镇治安官处理各种盘踞于此的恶徒匪帮，一边磨炼自己的技术并收集情报。在这片法外之地，警长和赏金猎人都是恶徒们的眼中钉。在一次暴徒袭击中，警长身受重伤，必须送往Brimstone的医院救治，这个重任落在了Red身上。暴徒们得知消息，纷纷骑马追击并试图劫持火车，但这不过是给Red送经验和金币的弱鸡。正是这一次转移，令Red有机会得知当年的真相。

在一次酒吧斗殴之中，以一敌众的Red被警长巴雷特逮捕，Red说出斗殴的原因是对方不愿意透露那位独臂人的消息，巴雷特终于知道了Red的身分，并告诉他当年发生的故事：原来这一切都是金钱惹的祸，Red的父亲内特与朋友格里夫在Bear Mountain发现了一座巨大的金矿，两人约定二一添作五，还专门铸造了两柄刻有天蝎图案的左轮手枪，以此作为信物。但是随后格里夫在通过美国南部和墨西哥边界的时候，被墨西哥军迪亚哥将军俘虏，为了活命便将金矿的信息出卖给将军，但是刻意隐瞒了金矿的位置，并且说出内特拥有一半所有权，当两人握手喊出“好伙伴（Partner）”，内特一家的悲剧便注定上演……

Red终于知道了仇人的下落，报仇心切的他直接杀向矿山，却被迪亚哥将军设计俘获，将军将他囚禁在Bear Mountain，幸好得到印第安人影狼搭救，一同被救出的还有一名布法罗战士（又称水牛战士，buffalo soldier，1866年由国会成立的第一个和平时期全黑美军常规军团），布法罗战士几经困难才逃回格里芬长官的官邸，本想要搬来救兵，却发现长官早已和迪亚哥沆瀣一气，布法罗士兵无疑是自投罗网……

另一方面，Red和影狼终于在废墟据点中找到了杀父仇人“独臂人”达伦上校，迪亚哥将军坐上自己的重装列车离开了矿山，Red策马追赶，全歼了迪亚哥的手下，又在和迪亚哥的对决中将他击倒，这位末路枭雄却没有杀人越货时的凶悍，只是谄媚地送钱送女人，还假惺惺地伸出手巴结“好伙伴”，最后换来的当然只是一颗爆头的子弹。

故事还没完结，迪亚哥将军伏诛，但另一个幕后黑手格里夫依旧逍遥法外，Red继续追查，参加了镇上举办的“Battle Royle”决斗大赛，但是政务长官格里芬竟然插手干预了比赛，试图借多届冠军Mr.Kelly之手将Red置之死地，但他的如意算盘并没有打响，Red成功打倒了Kelly，格里芬撕下了他的伪装，举枪要挟Red，而Red从对方手中的枪认出了对方真正的身分——格里夫。

但这次他并不孤单，杰克和安妮陪他一起杀向格里芬的大宅。另一边，格里芬布早已下了天罗地网，誓要将Red彻底留下，Red战至







弹尽粮绝，闯过了一个个小头目的阻拦，最终迎来了和格里芬的最后对决，格里芬最终倒在了那柄曾经属于内特的天蝎图案手枪之下。尽管罪不容诛，但格里芬毕竟是政府官员，治安官巴雷特决定将“Battle Royle”作为盘缠给Red，让他尽快逃亡。

但Red只是捡起了格里芬的手枪，留下一句经典话语就转身离去：

“把赏金给安妮和布法罗士兵，我做这些从来都不是为了金钱。”

《荒野大镖客》的主线流程大概只有3个小时左右，但是很好地抓住了“美墨战争”和“淘金热”等重大事件，反映了在时代大潮之下的众生相，并通过关卡推动剧情带来了很好的代入感。

尽管不是完全的开放世界，但《荒野大镖客》提供了丰富而且庞大的箱庭场景，为玩家尽可能地打造出自由的氛围，感受西部的狂野气息。除了让玩家畅游的Brimstone小镇，矿山峡谷、牛棚仓库、酒馆剧场、火车铁道，庄园宅邸都是Red火拼的战场。在游戏机制上，玩家并不总是在扮演Red，手持双枪的杰克、长枪高手安妮、弓箭达人“影狼”、拥有先进步枪的布法罗战士、甚至连迪亚哥将军都有专门的关卡，让玩家去体验不一样的TPS乐趣，而且每个人都有着特殊的能力，尤其是兼具“子弹时间”和“部位锁定”属性的“死神之眼”射击机制更是相当出彩，1对1决斗环节是西部片中十分经典的场景，游戏也时常加入这样的BOSS战，甚至还有专门为此而设的“Battle Royle”，在最后的战役中还加入了多人共同作战的场景。从中我们也可以看到《Gun.Smoke》的影子，如过关后的被乱枪射穿的通缉令，墓地外的小镇街道两旁冒出的敌人等等……甚至为了减少读盘时的枯燥无聊，Rockstar还设计了几套眼花缭乱的“耍花枪”动画，在创意上可以说是做到了相当的高度。

虽然《荒野大镖客》亮点不少，但不合理的地方也多，酒吧里的战斗明明挥舞酒瓶，但是接下来的攻击却出现了刀光剑影；敌人AI也相对较弱，不仅突然硬直，也会为了抢人而任由被枪击，甚至会自己引火烧身；杂兵血量之多，可以硬抗多枪而不死，总让人觉得不真实；再加上剧情流程偏短、探索元素不足，和Rockstar的其他作品拉开了明显的差距。

正因这种种原因，在Metacritic等公众评分网站上，《荒野大镖客》只收获了70多分的评价，算是Rockstar作品中评价偏低的一作，在双平台的销量也“仅仅”只有200万份，而Rockstar在同年随后发售的《横行霸道 圣安德里亚斯》，不仅口碑爆棚，最终卖出了超过2000万份，再次证明了系列在Rockstar之中不可撼动的地位。面对这样泾渭分明的窘况，Rockstar的另一位创始人丹·豪瑟承认，《荒野大镖客》始终不是纯正的“Rockstar出品”。而这个游戏系列想要继续下去，则需要一个另类的“救赎”。



## 极好的“救赎”




2005年，Rockstar圣地亚哥工作室开始着手开发续作《荒野大救赎》（Red Dead Redemption）。但事实上，Rockstar在《荒野大镖客》研发之际，就已经产生了许多想要在续作中呈现的想法，最明显的特征是他们决定将一个狂野、开放而蛮荒的西部呈现在玩家面前。但问题来了，只靠PS2的机能想要实现他们的野心显然不实际。

幸好索尼和微软都将升级的目标放在了硬件性能的大幅度提升之上，这就给了制作者们很好的平台，制作者可以天马行空地展开想象，甚至可以思考哪些内容可以在X360上独占，哪里可以在PS3上出现。有了好的平台，自然要有好的开发工具和人才，和之前天使工作室单打独斗不同，这一次Rockstar投入了巨大的人力财力，调用了全球工作室的人才，整个开发团队人次超过800人，是初代开发人数原来的6倍多，在众多知道如何开发出一款好游戏的专家助力之下，新的Rockstar圣地亚哥工作室的引擎开发能力也得到了很好地发挥，他们改良打造的“Rockstar Advanced Game Engine (RAGE)”引擎成了Rockstar在次世代的主力引擎。经过《Rockstar乒乓球》和《湾岸 午夜俱乐部洛杉矶》两部游戏的试水，Rockstar圣地亚哥工作室有了足够的经验去将RAGE引擎的性能发挥到一个新高度。

为了打上“Rockstar”的印记，制作团队都可谓不破不立，前作除了“死神之眼”机制得以保存。“但除此之外，好像没有更多的东西。”丹·豪瑟如是说，但无论是脸上带有伤疤的马斯顿，还是使用猎枪的农场主邦尼小姐，抑或是凶残的墨西哥军阀阿兰德上校，或是决斗系统，还是在马车上应付不断追击而来的马贼的任务关卡，都能看到《荒野大镖客》的影子。

但诚如丹·豪瑟所说，《荒野大镖客》中的设定更多是标志性和神话化的西部传奇，更像是一部基于各式舞台背景、既疯狂又幽默的西部片，而Rockstar更想表现的是一个真实的、不会过于浮夸或严肃的作品。他们并不是想要让这群亡命之徒思考生命的意义，也不仅仅是在单纯地演绎滑稽与怪异的疯狂，而是在无力和压抑之中寻求野性的解放和重新找回生存的活力，尤其是在那个处于原始蛮荒和法治社会



更迭的期间，两者之间的冲突正好在这些曾经的法外之徒身上得到展现。

因此制作团队认为没必要将两者强行联系在一起，他们阅读了大量小说和电影作品来获取灵感，试图找寻一种“西部式的死亡”而不是一个“西部的神话传奇”，最终将游戏的时间线选在了1911年，也就是前作发生的50年之后。（前作时间发生在美墨战争的12年之后，估算应该是1860年左右淘金热再度兴起的时候）。

Rockstar为美国南部与墨西哥边境绘制了截至当时为止公司史上、最为广阔的地图之一，也是Rockstar为身处末路的“大镖客”们寻找出路的舞台。制作团队不仅观看了大量西部电影，亲自到华盛顿参观国会图书馆，并拍下了大量照片作为参考。足以让他们有富余的素材在地图上给玩家设置具有代入感的主线和支线故事。

游戏地图共由三部分组成，分别是犰狳镇为主的西部荒野，飞机和汽车这些在其他Rockstar作品中司空见惯的产物此时已然出现，但并不是牛仔所能驾驭的机械怪兽；随处可见的电线杆，人们摆弄着笨重的电话，像血脉一般四处蔓延的铁轨，标志着属于“马背上的英雄”的时代已然过去。事实上，随着铁路运输技术的成熟，加上越来越多牧场主的出现，更利于控制和繁殖的圈养最终取代了放牧，牛仔这一职业逐渐被时代所淘汰，他们只能被动地接受法治社会的洗礼。

游戏中期，玩家将来到墨西哥边境的省份，这里的建筑显然是另一番风情，也让这里发生的革命军和军阀对抗呈现了不一样的局面，或许动荡的世道才是牛仔们的舞台，这或许是牛仔发挥自己才能的舞台，但事实上，他们也不过是各方面用完即弃的打手罢了。最后又回到东北部，在这里，约翰将迎来与过去的继承与决裂，迎向他的最终“救赎”。

覆盖在无处安身的情感之下，是对当下美国社会矛盾和困境的强烈政治隐喻和对“美国梦”黑暗一面的反映，这是Rockstar最擅长的游戏表现手法。但是他们必须小心地保持各方面的平衡，以免遭到种族或是政治阵营的倾轧。

即便撇开那些沉重的话题，在强大的RAGE引擎作用下，从近处的一草一木到远方的巍峨高山都清晰可见，Rockstar还通过历史图片，高度还原了当时西部世界的各种风光景色，

游戏不仅给那些骑马探寻神秘异境的玩家一种“山重水复疑无路，柳暗花明又一村”的感觉，更是促使玩家爬上远近高低各不同的山峦，领略神奇西部的雄起壮阔。这些是“《横行霸道》系列”无法给予的原始西部之美。当然，作为破而后立的首作，《荒野大救赎》难免向“《横行霸道》系列”“偷师”，从游戏的UI界面到开发理念，我们都看到了“《横行霸道》系列”的影响。

“《横行霸道》系列”最核心的元素之一便是载具系统，各种各样的载具眼花缭乱，而在西部世界里，马匹依旧是牛仔最忠实的伙伴，制作组甚至真的养了一匹马，用以捕捉各种真实的形态，除了载具，真正令游戏变得生动传神的还有游戏角色的精彩表演，Rockstar为此进行了演员的海选，每一个最终得以通过动作捕捉出现在玩家面前的主要角色都经过细细挑选，许多角色形象的塑造，都是制作者们通过真实的历史人物作为原型而塑造，Rockstar还请来了全职专业的导演进行监制，使得这些角色之间的矛盾冲突得以特显，打造一个具有电影感，却又超越西部片那些陈窠俗套、借助电影特技来达到的夸张震撼的效果。

电影特技最重要的一个作用无疑是突出“主角光环”，在包括游戏在内的很多艺术作品中，几乎所有剧情和设定都是冲着主角而来，主角的很多行为动作也称得上是神乎其技，借此来宣扬英雄主义。没想到，原本最为天马行空的游戏世界里，Rockstar却用另外一种真实方式给玩家不断制造惊喜，他们擅长塑造社会的众生相，每个人都有着自己的故事，我们会看到一个NPC去抢劫另一个NPC，也会看到路旁一匹美洲狮扑倒了罪犯，万事万物都按自己的轨迹在运转，玩家为善为恶的选择将会影响周围NPC对待主角的态度，给玩家营造一种置身西部地区生活的真实和沉浸感，也更能感受到时代大潮的影响和得到更多体悟。

当然，这只是Rockstar巧妙地将“主角光环”隐藏在表象之下的结果。不过通过这一系列的操作，游戏的剧情更富深度。如果说《荒野大镖客》在剧情上已经处理相当不错，那么《荒野大救赎》则是更加真实地反映了时代的巨轮和洪流之下，西部荒野上的自由主义和法制社会的冲突与交融，旧时代弄潮儿，以最激烈的方式退出历史的舞台。

以下剧情再度涉及剧透，如有必要请跳过阅读：

前作中主角的赏金猎人设定被摒弃，新的主人公约翰·马斯顿是一个金盆洗手的前帮派





成员，曾为达奇帮出生入死，但是曾经被约翰视为家人的伙伴却为了保命将他弃之不顾，这让他心灰意冷，黯然和妻儿退隐山林，过了一阵子清净生活。

如果说《荒野大镖客》的起点是一次归途，那么《荒野大救赎》的起点是一次在终点前的再出发。

在联邦探员罗斯以妻儿安全的要挟之下，已经退出江湖的约翰只能重回西部荒野，他再次来到黑水镇，并坐上了前往犰狳镇的火车，执行最终任务——“杀死比尔”。约翰是比尔在达奇帮中的好友，这番见面可谓让人感叹沧海桑田、情何以堪。

心情复杂的马斯顿想要说服比尔投降，却被一枪击倒，好心的牧场主麦克法兰小姐救治了快要暴尸荒野的约翰，慢慢恢复过来的约翰终于过上了自己理想中的田园牧歌生活，自由驰骋在西部的牧场上，喂马，放牛，关心粮食和蔬菜，但这些无法让他真的变成一个幸福的人，他和邦尼之间产生的小情愫也最终被扼杀在襁褓之中。对家庭的强烈责任感，让约翰找到了警长，商量进攻合则两利的事宜，通过一系列治安任务，约翰逐渐找回了昔日的身手，也召集了警长、宝物猎人赛斯，卖假药的智囊狄更斯，军火贩子爱尔兰人等帮手。他在矿山深处找到了加特林机枪，血洗帮派搞到了弹药，用疯疯癫癫的赛斯吸引敌人注意，借商人的马车上演了木马计，终于攻破了比尔的据点，却发现比尔早已不知所踪，原来比尔早就潜逃去墨西哥，找寻另一位伙伴哈维尔。

一路追踪而至的约翰遇到了传奇枪手兰登，因缘际会之下，结识了革命军首领雷耶斯，但他们似乎没有比尔的消息，还希望约翰能帮助他们完成革命；与此同时，暴君阿兰德上校也和约翰接触，表示只要约翰帮忙击溃革命军，就会帮忙寻找比尔的踪迹。

约翰在叛军和政府军之间当起了两面派，一如当年电影版《荒野大镖客》那样，不过电影中两帮恶徒最终互相厮杀殆尽，游戏中约翰劫狱救走了雷耶斯，从而激怒了阿兰德。暴君设下陷阱并谎称捉到了比尔，吸引约翰上钩，就当约翰将要被处决的时候，雷耶斯赶到救下了约翰，革命军也顺利攻破了军阀的小镇，哈维尔先行伏诛。随后包庇比尔的阿兰德在逃亡的过程中被截获后，又试图用比尔来换取一丝生机，但最终两人都死在了约翰和雷耶斯的枪下。

革命军迎来了最终的胜利，却并非是正义的胜利，在所谓革命者的盲目而狂热的崇拜中，在雷耶斯荒淫无度和“洗脑”教育中，约翰看到的，不过是又一个暴君的诞生，他空有一身技艺，却无力阻止也无从阻止，离开或许是最好的归宿。

比尔和哈维尔的死亡，宣告着约翰最初使命的结束，然而罗斯出尔反尔，要求约翰必须再完成最后一项任务才能让他和妻儿团聚，那就是杀死对于约翰而言如师如父的达奇帮首领达奇·范德林德。兔死狗烹、鸟尽弓藏，大概这时约翰已经知道自己的利用价值不断被榨干，但他还是选择了和过去做最后的决裂。

作为匪帮首领，达奇是法治社会的坚决抵抗者，因此到了1911年，他依旧干着抢劫银行的勾当，当约翰赶到的时候，达奇出言羞辱了约翰，也将自己逼上了绝路，约翰步步追击，最终将达奇逼到了悬崖之上。使得道奇终于说出了英雄气短的话语：“我们不能对抗自然，我们也不能抵抗变迁，我们无法对抗重力，我们什么都对抗不了，（但）我们一生所做的事，就是对抗，我们的时代过去了……”

达奇说完，背身摔下悬崖，以这种方式结束了枭雄的一生。而约翰也终于得以和妻儿团聚，一切都如好莱坞爆米花电影那般走向大团圆结局。

罗斯探员从一开始就没有打算放过约翰，最终也是由他带领着数十个美军强攻约翰的住所，大叔先行一步牺牲，约翰将妻儿送走之后，推开门，面对他最后的救赎。

曾经无往不利的“死神之眼”技能再也不能所向披靡，疯狂的子弹倾斜在那个强悍而又脆弱的身躯上，将约翰·马斯顿复杂的人生悲剧推向巅峰的同时，也成就了他在游戏史上的名声。在众多游戏角色评选中，约翰·马斯顿的名字总是名列前茅。

“一个复杂的角色，一个试图把事情做好的坏人”、“一个善于思考，将放浪形骸和现实主义结合起来的人”——Rockstar的高级设计者们这样来形容约翰·马斯顿。

多年之后，约翰的儿子杰克长大成人，一如前作《荒野大镖客》的主角Red那样踏上为父报仇的路，猎犬终须山上丧，退休的罗斯机关算尽，为所谓的“法治”谋害了不少生命，最终也倒在了法外之徒的枪下，谁是正义谁是罪恶，早已不再重要，只是大仇得报之后，操纵着这个熟悉而陌生的杰克，我们又该何去何从呢？

达奇帮风光一时，最终还是分崩离析；约翰·马斯顿以暴制暴，但总透着对现实无可奈何的味道，当他将恶行累累的罪犯甚至包括自己送到了地狱，完成了自己的赎罪，也换来了家人的安稳生活，但是妻子很快随他而去，儿子踏上了他的老路，这样的救赎又有何意义？以如此方式表现这种思考，正是游戏作为第九艺术的极佳诠释，自然也得到玩家极高的认同。

《荒野大救赎》双平台销量达到 1300 万份，善于从一个作品基础上深挖价值的 Rockstar，除了免费更新的主要为线上合作任务的《永远的反叛者》(Outlaws to the End）外，还推出了一部大型 DLC《亡灵噩梦》(Undead Nightmare)。这个 DLC 加入了极受欢迎的丧尸元素，超过 6 个小时的单人游戏内容，更多的服装和双人任务，而售价仅仅是 9.99 美元，无怪乎诸多媒体都给出了甚至高于游戏本体的满分评价，DLC 的销量也是数以百万计，甚至比许多游戏都卖得要好。《荒野大救赎》的续作何时开发，也自然而然地成为了每到大型展会中，Rockstar 高层不能避免被问到的问题。



# 救赎之前



2016 年 10 月，Rockstar 突然在自己的官方网站上发布了两张极具暗示性的图片：猩红的晚霞浸染天际，一轮金黄的太阳似是要徐徐落下，余晖之下，数个握持武器的牛仔出现在地平线的那一端，像是告诉玩家他们即将华丽归来，又像是呼唤我们前往那广袤野性的西部。

是多人在线网游？抑或某种神秘的帮会组织游戏？一时间，坊间众说纷纭，短短十分钟跟推回复的数量就超过 10 万，这当然和流量明星们在微博上发张自拍就有百万、千万乃至过亿的转发和点赞不可同日而语，原因大家都懂。前作千万级别的销量引申出极佳的利好消息，刺激 Rockstar 的母公司 Take-Two 股价上涨 6%。

《荒野大救赎 II》是《荒野大救赎》的前传，但不仅仅是前作的深化提升，更是被媒体认为是 Rockstar 集大成之作：吸收了《黑色洛城》的玩法并深入研究，在《横行霸道 IV》的程度之上更添现实主义元素，从《横行霸道 V》中学会了将焦点放在人物和事物的侧写上……Rockstar 将他们在其他 IP 开发中所取得的经验全部用于《荒野大救赎 II》之上，使得它成为本世代最优秀的游戏之一。

玩家可以在广袤的西部世界里与几乎所有物事产生互动，被击中面部会呈现对应的伤势，和马匹的互动也变得相当丰富和有趣，除了那些意料之中的效果，还会有许多理所应当的意外之喜等待着大家。在发售的数天时间里，就有不少玩家上传了他们的“欢乐瞬间”：站在马车边缘的人会撞到路标而摔下；恐吓对方时，先用枪指着他，然后对天开一枪，对方会自然地耸肩表现出惊吓状，随后空中一只路过的飞鸟会完美诠释“惊弓之鸟”的含义；当你在“第四面墙”外操纵主角点燃篝火，一匹马会挡在你们中间，拉出一连串还混合着碎草的粪便；在雷雨天的户外装逼，走着走着真的会被雷劈……

但 Rockstar 想要的，是更沉重的话题。1899 年，牛仔、枪手和法外之徒的时代已然走到尽头，美国逐渐变成了一个法治的国度，有了《荒野大救赎》的剧情铺垫，很多东西都像是一饮一啄皆由前定，看上去总让人感到莫名的悲伤。

达奇帮在攻击黑水镇失败之后落荒而逃，许多人掉队失散，甚至死亡，他们坚称自己不是好人，但这时依旧充满人性，大家虽有龃龉但依旧守望相助，对待落难的人会伸出援手，把奸淫掳掠的匪帮会称之为禽兽。然而，身为团队其中一个领袖亚瑟·摩根却在一场场变故中看到了帮派的腐朽和变质，走上末路。而亚瑟必须在忠诚和理想之间做出艰难抉择……鉴于很多玩家都没有通关，在这里就不多加剧透了。

《荒野大救赎 II》开发超过 7 年，主线剧本超过 2000 页，流程约为 65 小时，工作室制作了 30 万个动画镜头，50 万句对话，为超过 1200 名演员完成了动作捕捉，这其中又有 700 人参与了语音录制。即便各式各样的预告片和广告，他们也制作了数百个，最后选出数十个，开发总参与人数接近 2800 人次，常备开发人员数以百计。总开发成本高达 8 亿美元，堪称史上开发成本最高的游戏。

尽管有着极长的开发时间、大量的人力物力投入和天文数字的资金支持，但是在许多游戏开发过程中出现的问题，《荒野大救赎 II》也是一件不落。

宫本茂有句名言：“跳票的游戏最终还是好游戏，赶工的游戏永远都是烂游戏。”而在《荒野大救赎 II》中，这两种情况都同时出现了。而这一切都源于 Rockstar 高层对于游戏的高标准严要求。赶工在游戏开发中常有发生，为了让游戏尽善尽美，在游戏发售之前，许多厂商都会拼命地让自己的游戏更加有趣，为了达到最好的效果，以豪瑟兄弟为首的 Rockstar 高层会提出反复重写游戏剧情、改变支线任务、调整游戏玩法、变更游戏画面、重新录音和动作捕捉等等需求，每一项变更都牵一发动全身，赶工自然无可避免。而一旦在预期时间之内无法完成理想中的优化，那跳票自然在所难免。不经历跳票，都不好意思说自己是个好游戏，《荒野大救赎 II》也是如此，游戏原本计划在 2017 年下半年发售，但很快又跳票到 2018 年的上半年，最后又跳票到 10 月 26 日，才得以和大家见面。

既然有了“赶工”和“跳票”，那么“加班”也就自然无可避免。





没想到比开发过程更加精彩的是对于加班问题的争议，丹 · 豪瑟在接受《New York magazine》采访时为了突出大家工作辛苦，这位 Rockstar 副总裁不经意地说出工作室员工已经每周工作超过 100 个小时，用以重新打磨、重写和修改游戏内容，由此引发了关于加班文化的热烈讨论。其实早在《荒野大救赎》发售之前，Rockstar 圣地亚哥工作室的员工配偶们就联名写了一封公开信，声讨工作室的工作环境，以及他们的配偶因为长期加班而无法照顾家庭。

Rockstar 不得不发布对公司工作情况的调查报告，该公司今年的员工人数为 67000 人，而且只有 20% 的人每周工作超过 60 小时，而且只有 0.4% 的人工作时间超过 80 小时。Rockstar 以此来说明加班并不是常态，强调大家都是自愿加班。但随着 Rockstar 解禁了员工们的社交媒体，抱怨之多出乎了许多人的意料，诸多现任和前任员工纷纷表示自己是恐惧之下超时工作，害怕不加班会被排挤，害怕事情做得不好被斥责，最重要的是害怕做不出好的游戏。不过所有人都会用溢美之词来形容这段开发旅程，因为他们现在做的是“最棒的游戏”，而 Rockstar 给出工资和分红也是相当令人安心，可以说一切都好，除了加班。

这样一来，所谓的加班赶工风波就变得更像是一种另类的宣传手段，而游戏成为史上预售销量最高的游戏之一，为那些加班的员工们送上最好的回报。

Take-Two 和 Rockstar 宣布游戏发售后三天销售额就达到了 7.25 亿美元，几乎已经回本，到了 11 月上旬卖出了超过 1700 万份，尽管没能超过《横行霸道 V》的同期销量，但是已经足以令其跻身史上销量最佳的游戏行列。

尽管销量喜人，评价很高，但《荒野大救赎 II》也并非绝对完美，在普遍的赞誉之声和一大堆满分评价之中，还是有不少抱怨之声，这些抱怨主要集中在游戏的半现实主义和复杂的操作；而 Rockstar 的暴力美学向来都是毁誉参半，在 11 月初有一名外国游戏主播就在游玩《荒野大救赎 II》过程中，将一名游戏里的女权主义者 NPC 杀害并扔进矿井，而全过程都经由“油管”直播，事件一出引发了不少抗议之声，不过这样的小风波，很快就被淹没在玩家们疯狂的追捧之中。

## 结语

“Rockstar 出品，必属精品”这句话在《荒野大救赎 II》中再一次得到印证，他们在十多年的时间里，将一个充满狂野气息、充满希望也充满绝望的西部呈现在我们面前：原始、血腥、壮丽、流畅、曲折、无缝、欲望、强大、华丽、开放、优质、刺激、悬念、真实……

Rockstar 不断挑战着极限，给予了我们远超电影的艺术和游玩享受，也在西部题材作品普遍趋于神化的格调下，给予了我们真实“牛仔 / 镖客”的虚拟生活体验，以及更多的思考空间。《荒野大救赎 II》的头衔绝不仅止于“史上最佳西部题材游戏”，也不会永远是“史上最佳西部题材游戏”。

《荒野大救赎 II》的热度尚未消退，《荒野大救赎 Online》即将开测，关于“《荒野大救赎》系列”以及那个狂野西部的故事，还将持续上演。



# 淘金、畜牧与毛皮贸易
## ——美国西进运动与西部牛仔发展史

文 黑色维京





美国西部地区，在地理上泛指包括美国北美本土的亚利桑那州、科罗拉多州、得克萨斯州等在内的密西西比河以西的区域。在这片广袤、狂野且神秘的大陆之上，曾涌现出千千万万的拓荒者、淘金者和西部牛仔，他们无疑是美国探索精神和冒险精神的早期代表。这里曾经倾倒了无数畅销书作家、好莱坞导演、游戏制作商，就文学作品而言，被誉为“西部牛仔小说之父”的欧文·威斯特（Owen Wister）的作品《弗吉尼亚人》(The Virginian) 和著名作家布勒特·哈特（Bret Harte）的代表作品《咆哮营的幸运儿》(The Luck of Roaring Camp) 都是享誉世界的名著。电影作品方面，由美国传奇男演员克林特·伊斯特伍德（Clint Eastwood）所主演的影片《镖客三部曲》(荒野大镖客、黄昏双镖客、黄金三镖客）以及导演约翰·斯特奇斯（John Sturges）指导的影片《豪勇七蛟龙》(The Magnificent Seven) 都是很多电影爱好者心中的经典。





▲由好莱坞传奇影星克林特·伊斯特伍德主演的电影《镖客三部曲》系列海报

对于游戏作品而言，无论是 FC 红白机时代卡普空制作的《荒野大镖客》(Gun.Smoke)，抑或是波兰游戏工作室 Techland 开发的“《狂野西部》(Call of Juarez) 系列”都是堪称经典的西部冒险游戏。而这其中，自然也包括由知名游戏公司 Rockstar 重磅打造的“西部世界”——《荒野大救赎》(Red Dead Redemption)。

于 2010 年 10 月 26 日发售的《荒野大救赎》是 Rockstar 旗下的一款以美国西部拓荒史为题材的动作冒险游戏。早在本作发售伊始，便创造了惊人的销量，并获得了广大玩家和游戏测评机构的一致好评。在 2011 年的游戏开发者大会（GDC）中，Rockstar 更是依靠《荒野大救赎》一举斩获了包括年度最佳游戏、最佳游戏设计、最佳技术、最佳音效在内的四项大奖。此后，玩家们对续作《荒野大救赎 II》(Red Dead Redemption II) 的关注持续走高，而业内也时常会有相关开发工作进展甚至是发售日期的新闻报道，但其中绝大多数的消息实际上都是空穴来风。终于在 2018 年 5 月 2 日，Rockstar 接连公布了《荒野大救赎 II》的三个预告片，并决定续作将于同年 10 月 26 日正式在全球进行同步发售。在长达 8 年的漫长等待后，玩家们终于如愿以偿。

对于西方游戏玩家，特别是美国本土的主机游戏爱好者，他们对于“《荒野大救赎》系列”背后所折射的美国西部文化都较为熟知。相比之下，由于文化差异等因素的影响，中国主机玩家对于相关历史背景的了解可能会略逊一筹。下面就让笔者借《荒野大救赎 II》发售的东风，为大家介绍一下美国西进运动（Westward Movement）的始末与西部牛仔的发展史，还原一个真实、残酷但仍不失柔情的西部世界。

# 漫漫西行

从 15 世纪末到 16 世纪初，伴随着地理大发现和航海造船业的发展，越来越多的欧洲国家开始走上殖民扩张的道路。1492 年 10 月 12 日，意大利航海家克里斯托弗 · 哥伦布（Christopher Columbus）发现了美洲大陆。此后一直到 17 世纪，欧洲各殖民强国为争夺北美殖民地展开了激烈斗争。1606 年，在英国政府的授意之下，“伦敦城弗吉尼亚第一殖民地冒险家与殖民者公司”宣告成立。1607 年和 1620 年，该公司依据英国国王颁发的“特许状”先后建立了詹姆士顿和新普利茅斯两处殖民点。后经不断拓殖，英国政府先后在北美洲大西洋沿岸接连建立了 13 个殖民地。在此定居的居民由来自欧洲国家的移民和非洲黑奴共同组成。为加强对殖民的有效管理，同时维护本国在北美地区的利益，英国政府规定阿巴拉契亚山脉以西的全部土地均为王室财产，严禁任何当地居民涉足此地。进入 18 世纪中叶，英属北美殖民地发展迅速，其带来的经济收益成为英国政府的重要收入来源之一。由于各殖民强国在贸易与殖民地上的矛盾日益加深，最终直接导致了 1756 年至 1763 年“七年战争”的爆发。参战双方根据利益划分为以英国、普鲁士为首和以法国、奥地利、俄罗斯为首的两大阵营。战事最终以英国 - 普鲁士集团获胜而告终。虽然英国政府借此得以控制了北美大部分地区，但是长期战争也同样使得英国当局深陷财政危机。为缓解经济压力，英国开始不断向英属北美殖民地征收高额赋税。此举使得殖民地居民大为不满，并逐渐激化了双方的矛盾。终于在 1775 年 4 月 18 日的波士顿莱克星顿，殖民地人民打响了武装反抗英国殖民者的第一枪。战争持续进行了六年，到 1781 年，北美英军主力逐渐不敌北美殖民地军队，万般无奈之下只得退守至南海沿岸的约克镇。大陆军（北美殖民地军队）总司令乔治 · 华盛顿（George Washington）一方面请法国海军切断英军的撤离路线，另一方面指挥美法联军在陆地合围约克镇。英军大败，于 1783 年不得已与美国签订了《英美凡尔赛和约》，美国终于取得了真正意义上的独立。取得胜利后的美国自然不会满足于偏安北美东海岸一隅，历届政府不断通过多种途径扩张本国领土，其中通过从他国购买、兼并土地和发动军队武装侵占印第安人的领土是最为常见的两种手段。

首先我们先来了解一下美国政府的购买、兼并土地政策。由于此时北美大陆的土地仍有很大一部分被其他国家所占据，因此从这些殖民者手中接管其殖民地的占有权成为一项行之有效的手段。以下是美国政府通过此举进行土地扩张的几项举措（以时间为顺序）：

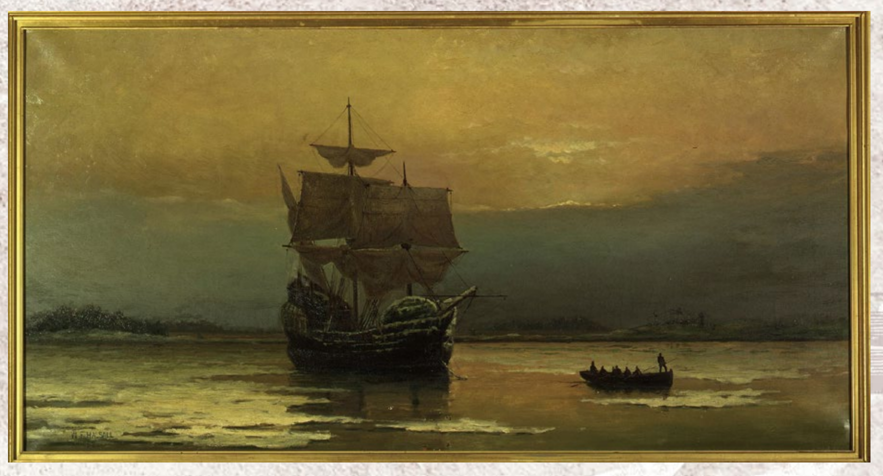
1803 年，美国政府趁法兰西第一帝国皇帝拿破仑 · 波拿巴（Napoleon Bonaparte）疲于应付欧洲战争、对海外殖民地控制管理相对疏松之际，以 1500 万美元的价格购买了路易斯安那广大地区；

1810 年，美国派军入侵西班牙殖民地佛罗里达西部。8 年后的 1818 年又占领了佛罗里达东部地区。最终西班牙被迫与美国当局签署了《亚当斯 - 奥尼斯条约》，将佛罗里达割让给美国；

1846 年，英国被迫与美国重新签订条约，将美国北部北纬 49 度的国界线延伸至大西洋沿岸，这一地区被划分为美国所有；

1846 年～ 1848 年，美国 - 墨西哥战争爆发，战争最终以美国获胜而宣告结束。作为战败方的墨西哥不得不同意美国以 1500 万美元和放弃墨西哥所欠的 325 万美元债务的代价，购买了 95 万平方英里的土地；

1867 年，美国政府以 720 万美元的价格从沙皇俄国手中购买了阿拉斯加，并宣布其成为美国领土。



▲“五月花”号帆船

相比之下，派遣军队侵占印第安人的领土则显得更为划算，但手段却也更为血腥野蛮。因为对印第安人的残酷迫害所带来的影响极为深远，同时也是后文中西部牛仔与印第安人之间矛盾的一大诱因。实际上，北美殖民地居民一开始与当地印第安部落一直保持着良好的关系。1620 年 11 月 11 日，一艘满载着英国清教徒（Puritan，指要求彻底清除英国国教中天主教残余的宗教改革派，认为任何宗教徒团体或个人都无权成为传统权威的解释者和维护者。后因其主张与英国政府和教会相左而遭到迫害，因而被迫离开英国本土）的帆船“五月花”号（The Mayflower）从南安普顿市出发，向着北美大陆缓缓驶去。经过长达 66 天的艰苦航行后，船上的 102 名乘客终于抵达了今美国马萨诸塞州科德角外的普利茅斯港——他们一行人原本的目的地是哈德逊河口地区，因突遇海上风暴而不得不在此抛锚。由于此时已进入寒冬时节，加之清教徒缺乏生存所必要的物资。因而在第一年寒冬只有 50 人得以幸存下来。第二年春天，当地的印第安居民主动为这些存活下来的清教徒们提供了必要的生存物资，并教会他们北美当地的耕作时节与耕种技术。同年 11 月底，清教徒们获得了大丰收，他们用南瓜、玉米、火鸡等食物之称的美味佳肴筹办了一场宴会，宴请当地的印第安人参加并借此表达对昔日恩人的感激之情，而这也正是美国法定假日感恩节（Thanksgiving Day）的由来。

可惜双方的这种友好关系并没能持续太久。伴随着欧洲移民源源不断地涌入，暴力冲突事件也时有发生。英国人、法国人、西班牙人、荷兰人等开始陆续在印第安人聚居区进行圈地运动，此外他们还强迫当地土著居民接受本国的生活方式与宗教信仰。欧洲移民的种种恶行引起了北美印第安人的强烈抵触，昔日彼此间的“感恩精神”开始逐渐被无休止的战争所替代。传统弓箭与现代火枪的比拼，其结果必然将以前者的惨败而告终。除了装备实力上的差距外，从欧洲带来的致命传染病（包括疟疾、麻疹、天花、结核病等）也是导致印第安人大量死亡的一大因素。失败后的北美土著不得已只能将其赖以维生的东北部狩猎区拱手相让。随着美国宣告独立并逐渐在北美大陆站稳脚跟，印第安人与欧洲殖民者间的矛盾也开始转化为与美国人的矛盾。美国普林斯顿大学博士埃里克 · 弗雷（Eric Frey）曾在其著作《美国黑皮书》（Schwarzbuch USA）中直言不讳地指出：美国从 1600 年～ 1900 年间的短短 300 年实际上就是一部“国土掠夺史”。这种说法虽有些夸张成分，但倘若细加分析就会发现这种观点实际上也并非全无道理。面对美国人的步步紧逼，

印第安人全无招架之力，他们惟有以割让土地来取得暂时的喘息机会，但长期依赖于这种妥协的做法无异于是饮鸩止渴。美国政府时常会撕毁双方拟定的和平条约，继续蚕食印第安人的领土，从而陷入周而复始的恶性循环。1811年萨吾尼的酋长特苏省在其巡回演说中公然将美国人比作是寓言故事《农夫与蛇》中卑鄙龌龊的爬行生物：当其被冻僵时，将变得软弱无力，根本无法对任何人构成威胁。但是一旦这些毒蛇苏醒后，势必会转口咬死它们的救命恩人。

冲突与杀戮从未停止，甚至随着时间的推移而愈演愈烈。1829年可能是北美印第安人有史以来最为黑暗的一年，美国知名军事将领，首任佛罗里达州州长安德鲁·杰克逊（Andrew Jackson）在该年的总统大选中胜出。上任伊始，他便在国会中极力鼓吹《印第安迁移法》。根据这一法案规定，所有聚居于密西西比东部的土著居民将被迫放弃其现有领土，并全部迁移至今俄克拉荷马地区。虽然很多议员和最高法院极力反对这项政策的实施，但最终还是未能阻止悲剧的发生。1839年～1849年的冬天，成千上万的印第安人在前往俄克拉荷马的途中因饥饿、寒冷与霍乱而死去。倘若负责押送的军队发现有人伺机逃离队伍，便会毫不犹豫地将其射杀。一个名为杰西·勃内特（Jesse Burnett）的美军士兵真实记载了他所看见的一切："那是死亡征途，最后路上矗立了4000个沉默的坟堆。"

伴随着领土侵占的，是对印第安文明的摧残。很多美国政治家试图在幸存下来的印第安人中推行教育改革，以便让他们转变为虔诚的基督徒和有教养的美国人。美国女作家海伦·亨特·杰克逊（Helen Hunt Jackson）在其出版的《无尊严的世纪》一书中提出通过建立印第安人寄宿学校以提高其文明素养。杰克逊本人以同情、维护印第安人而为人所知，她提出的观点实际上也确实是以后者的利益角度出发的。但是从客观角度来讲，没有任何人或者任何团体有权利来评判哪种文明更为先进。杰克逊本人的提议得到了美国政府的高度重视，很快第一座印第安人寄宿学校便出现在宾夕法尼亚的查理斯特。所有年满4岁的印第安儿童将强制从其父母身边带走，送进学校接受教育。在校园内，使用印第安母语来进行交谈是被明令禁止的，倘若有学生胆敢触犯必将严惩不贷。即便是到了假期，这些孩子也无法回家与父母团聚。他们将被送往白人家庭中做帮佣，以确保其不会再受到印第安文化的影响。

▼在游戏《刺客信条III》中，玩家们也可体会到北美印第安先民们的血与泪。



美国早期政府推行的政策摧毁了原本处于萌芽状态的印第安文明。但有一点必须说明，今日绝大多数的美国人都对其先祖所犯下的种种罪行而感到内疚。在美国当局的帮助之下，很多原本被同化的印第安人重新找到了自己的原籍，并在竭尽全力地发掘、保护几近灭绝的印第安语。为解决印第安人的就业问题，联邦政府允许其在居住地内经营原本被明令禁止的博彩业，这直接提供了近30万个就业岗位。在教育方面，所有的美国学生都会学习并深入了解西进运动时期印第安人所遭受的灭顶之灾。然而即便如此，可能也很难抚平北美土著心中的伤痛。美国先民们的漫漫西行路，注定是印第安人的死亡之路。美国先民们通过购买土地和侵占的方式，打开了西进的大门。

## 淘金狂潮

相信对于每一个电影爱好者而言，一定都不会对查尔斯·卓别林（Charlie Chaplin）这一名字感到陌生。这个被后世赞誉为"世纪符号"的戏剧大师自1915年出道之始，便创作了大量脍炙人口的电影，其中包括人们所耳熟能详的《城市之光》（City Lights）、《大独裁者》（The Great Dictator）、《摩登时代》（Modern Times）以及《淘金记》（The Gold Rush）等。其中，上映于1925年的电影《淘金记》以流浪汉查理的淘金冒险之旅为故事主线，讲述了小人物的心酸与喜悦。影片虽为喜剧题材，但仍真实地再现了发生于美国西进运动时期的一场重要的经济社会活动——淘金热。



▲黄金出现在美国西部的消息使得当时的人们陷入疯狂，图为淘金者在用河水淘净筛子中的泥沙以便于发现黄金。

黄金，以其迷人的光泽、稀缺的储量、极强的延展性和可锻性而闻名于世。可以毫不夸张地说，自从黄金被人类所发现的那一刻起，便在日常生产生活中处于一个极为重要的地位。除了在经济活动中担任特殊的通货外，黄金还被广泛应用于首饰业、电子业、现代通讯、航天航空等高精尖部门。古今中外，有无数有关于黄金的故事和名言，人们也普遍相信一个道理：手握黄金就等同于得到了幸福。实际上，发生于西欧的一场重要历史事件——新航路的开辟中的一项重要的推动力便是去海外寻找黄金。在其后的三角贸易中，来自欧洲的奴隶贩子从非洲将黑奴源源不断地输向美洲大陆，付给他们的酬劳之一便是金银贵金属资源。

19 世纪～ 20 世纪初，伴随着欧美产业革命的爆发，引起了第 3 次人口大迁移。大量欧洲人选择前往北美，以寻求更好的谋生机会。一个名叫约翰 · 萨特（John Sutter）的幸运儿在加利福尼亚的萨克拉门托附近发现了金矿。正如卡尔 · 马克思（Karl Marx）所说的那样，人是一种经济动物。当发现黄金的消息传播开来后，开始有越来越多怀揣着一夜暴富梦想的人踏上了前往美洲大陆的路程。其中值得一提的是，美国文学史上的大师，被冠以“当代美国最伟大的幽默家”称号的马克 · 吐温（Mark Twain）在从事写作生涯之前也曾抵挡不住黄金的诱惑而加入了淘金大军，但是最后因毫无收获而只好作罢。诚然，进行淘金活动除了要拥有极强的冒险精神外，运气也是一项极为重要的因素。彼时美国的西部平原还不是今日这样的国际化城市群，淘金者除了需要忍受恶劣的气候环境、饥饿、疾病等威胁外，还要时刻提防野生动物、印第安人与劫匪的袭击。即便是顺利抵达了目的地，每日的日常活动也极有可能仅仅是机械地进行体力劳动，而全无半点黄金的影子。在电影《淘金记》中，主人公查理在经过一系列冒险后不但得到了黄金，还结识了一名容貌出众的舞女，但在现实中像查理这种“人利双收”的美好结局实在是少之又少。

在西进淘金过程中，也有部分颇具商业头脑的冒险者选择另辟蹊径，借由其他方式获得了大量财富，其中最具代表力的可能当属“牛仔裤之父”李维 · 施特劳斯（Levi Strauss）。施特劳斯于 1829 年出生在德国的一个犹太家庭，其自幼便接受了良好的教育，并且学业成绩也始终保持得不错。在大学毕业后，施特劳斯选择和他的父亲一样，成功找到了一份文职工作。1850 年，美国西部发现大片金矿的消息传到了德国。如同其他年轻人一样，施特劳斯本人也并不愿意将自己的毕生奉献给一个安逸但却同时也令人倍感乏味的职业。他渴望通过一场冒险来改变自己的社会地位，并获得他人的肯定。经过一番考虑后，施特劳斯辞掉了自己的文职工作，他决心移民至大洋彼岸的美利坚去追寻属于自己的“美国梦”。然而现实往往比理想要更为残酷，当施特劳斯踏上西部荒原的那一刻起，他才意识到了自己的天真和莽撞：此时距离美国西部的早期淘金热已过去了一段时间，和他怀揣着同样想法的淘金者比比皆是。望着空地上的一顶顶简易帐篷，施特劳斯清醒地意识到自己已几乎不可能实现当初靠淘金来发家致富的梦想了。但即便如此，他也并没有选择即刻转身离开。经过一段时间的观察后，他发现由于淘金者们所聚居的场地距离市中心有一段相当长的路程，这也就使得淘金工人们有时为了购买一点日用品而浪费大量的时间来赶路。施特劳斯发现了其中的商机，于是他最终决定在金矿附近开设一家日用品商店。一切也都正如他所预料的那样，小店的生意自开业后便蒸蒸日上，吸引了大批淘金工人的光顾。施特劳斯不但借此捞回了自己此前为淘金所付出的全部花销，还从中小赚了一笔。日用品商店的成功使得他本人兴奋不已，因此他决定继续发展自己的“零售产业”。1858 年的一天，施特劳斯又像往常一样乘船外出并采购了大量的日用品和用来搭建帐篷用的帆布。还未等他返回金矿，同船的旅客便将他所携带的所有商品抢购一空，然而惟有帆布无人问津。当船抵达港口后，施特劳斯便沿岸叫卖起帆布来，可令他失望的是没有任何顾客表现出任何兴趣。正当施特劳斯一筹莫展之际，一名淘金者走到了他的摊位前。施特劳斯询问后者是否有意购买一些帆布来搭建帐篷，后者则表示自己已经有了一顶帐篷，现在他所惟一需要的东西就是一条结实耐磨的工装裤。矿工的话提醒了施特劳斯，此前他就听淘金工人们抱怨过高强度的工作损坏了自己的衣物，他们急需一种更加实用的替代品。于是施特劳斯决定以滞销的帆布为原材料，参照西部牧工工裤的样式制成了一种新式的棕色工作裤，并在淘金工人中兜售。这种坚韧耐磨的裤子有效地解决了淘金者们长期以来的困扰，因此市场需求也随即扩大起来。施特劳斯发现了一座闪闪发光的“金矿”，他当即决定关闭日用品商店，全身心地投入到淘金工裤的生产中来。虽然由帆布制成的裤子足够耐磨，但是施特劳斯本人实际上却并不满意。他认为由于这种布料偏硬，所以不但穿着起来极不舒适，在款式设计上也有极大的局限性。为解决这个问题，他决定更换服饰原料，经过一番对比后，由法国人涅曼发明的名为“尼姆靛蓝斜纹棉哔叽”的面料引起了施特劳斯的注意。这种布料不但柔软耐磨，样式比起其他材料也显得更为美观。施特劳斯随即大量购入了这种原料，准备对产品进行升级改造。与此同时，一个名叫雅各布 · 戴维斯（Jacob Davis）的人主动找上门来，向施特劳斯提出了自己的建议。原来戴维斯是一名裁缝，每日都会有淘金者上门请他帮忙修补损坏的衣物。细心的戴维斯发现淘金工人们所穿着的工裤上的裤带线经常会绷断开裂，经过询问之后他得知原来在采矿过程中，工人们时常需要将大块用来进行采样的矿石装进裤袋里，因而长时间之后裤带线自然会有所磨损。得知真相后的戴维斯用黄铜铆钉加固了裤带上方的两个角，这样就有效的延长了裤子的寿命。施特劳斯虚心地接受了戴维斯的提议，他不但在所有尚未出厂的工装裤上安装了铆钉，并且还为此申请了专利保护。当这批经过改良后的工作裤一经面世，便轰动了整个“淘金圈”，在当时由施特劳斯公司生产制作的工装裤几乎成为每一名淘金者的标配。此外，这种服饰还在西部放牧者中流行开来，并因此被人冠以“牛仔裤”的称号。施特劳斯本人不但打造了属于自己的商业帝国，还建立了日后闻名于世的国际服饰品牌——李维斯（Levi's）。


▲ “牛仔裤之父”李维 · 施特劳斯

起源于十九世纪初的淘金狂潮持续了近数十年之久。进入 1854 年之后，伴随着黄金产值的下降，这股热浪不可避免地开始有所放缓并最终彻底消失。其实相比于淘金者们所得到的黄金外，这场大规模移民狂潮还有另外一项更为重要的意义：在成千上万名淘金工人们蜂拥至美国西部之前，这里仅仅只是一片少有人居住的大片荒漠。随着人口的不断涌入，原有的物资供应和服务行业根本无法满足需求。这也就从侧面带动了当地的基础设施建设和美国批发商品价格指数的提高。加利福尼亚地区的工业及其他相关产业开始相继发展起来，美国西部的众多城市，如圣弗朗西斯科（San Francisco，简称“旧金山”）、丹佛（Denver）等都是在这些早期淘金者的到来之下，迈出了其成为国际化大都市的第一步。

# 毛皮贸易

Rockstar 公司一贯以善于打造开放世界游戏而闻名于业界。庞大的游戏地图，引人入胜的主线剧情，丰富多彩的支线任务和极强的探索内容等都是得以吸引大量玩家的原因，而这些自然也在其新作《荒野大救赎 II》中得到了保留。除了可以沉浸于主角亚瑟·摩根（Arthur Morgan）的冒险之旅和探索早期西部城镇外，玩家们还可以前往荒野，尽情享受钓鱼狩猎带来的乐趣。在种类多样的地形和气候环境中，分布着大大小小超过 200 种动物。捕猎成功之后，猎物既可以被用来制作成各式工具，还能卖给商人以换取利润。这个游戏设定非常符合实际情况，美国西部大陆的确拥有非常丰富的动物资源，而这一优势也催生了西进运动时期的另一项意义非凡的商业活动——毛皮贸易。

人类社会对动物毛皮的需求有着相当久远的历史。从原始社会向文明社会的不断发展中，动物毛皮由早期的御寒转变为一种对身分地位的象征。伴随着新航路的开辟，西欧开始逐渐发展为世界经济中心，欧洲市民阶层迅速崛起，他们渴望能够通过奢侈品来向他人展示自己的财富，这其中就包括动物皮革。然而，此时欧洲各国的毛皮大多来自北欧和俄罗斯，而这些地方的贸易几乎完全被来自德国北部的汉萨同盟所垄断。虽然英国国王亨利四世（Henry IV）曾组建过波罗的海贸易商业公司，企图打破汉萨同盟的垄断地位，但是历史证明这仅仅是杯水车薪。




▲汉萨同盟（Hanseatic League），指 13 世纪在德意志北部城市之间兴起的商业、政治联盟，拥有组织自己的武装和金库。在汉萨同盟最为兴盛的时期，几乎囊括了德意志的汉堡、科隆、吕贝克、不莱梅等大城市的所有富商和贵族，并且完全垄断波罗的海地区的商业贸易。15 世纪由于长期强调"只从最便宜地区采购"的原则，使得汉萨同盟本土地区的农业和手工业没有得到开发，加之西欧其他殖民强国的崛起，汉萨同盟开始由盛转衰，并最终于 1669 年宣告解体。

为了获取足够多的商品以应对日益增长的需求，欧洲的毛皮商人们不得不将眼光投向海外地区。所以当早期冒险家们踏上北美洲土地的那一刻起，这里就注定将会成为欧洲人的狩猎场：由于气候和环境的多样性，北美大陆的动物资源不仅种类丰富，而且数量繁多。此外这里人烟稀少，惟一在这里定居的印第安部族们又严格遵守着与自然和谐相处的处世哲学，都使得此处的动物得到了很好的生存、繁衍空间。据记载，在欧洲人初登北美大陆时，这里栖息着将近 1000 万只海狸、4000 万只白尾鹿、6000 万～7500 万只北美野牛以及数量众多的貂、狼、熊、狐狸等。而事实也证明早期从事北美毛皮贸易的商人的确获利颇丰，这似乎可以从英国鲁伯特亲王（Prince Rupert of the Rhine）的一次真实经历中略窥一二：1669 年，鲁伯特亲王率领着自己的船队由北美返回了英国伦敦，船上装载了大量动物毛皮。最终全部皮草以 1379 英镑的价格出售，而这次旅行的全部成本才只有 650 英镑。除了可获得高额的利润外，毛皮贸易比起其他大型货物相比更易包装运输。也正是因为这些特点，北美的毛皮产业开始逐渐发展起来，并最终成为一种颇具传奇色彩的产业。

在毛皮贸易中，最为主要的商品当属海狸皮。这种体型肥壮、性情安静的啮齿类动物因其防水性极佳的毛皮而受到欧洲上层社会的欢迎。套用美国历史学家沃尔特·奥莫拉（Walter O'Meara）的说法，是否拥有一件上等海狸皮制品是一个男人或女人当属上流社会的证明。其实早在毛皮交易行业兴盛起来之前，便已经有使用海狸皮做交易的先例。最初，吸引欧洲人来到北美的最大原因实际上是纽芬兰海域丰富的鳕鱼资源，居住在附近的印第安人对欧洲渔民随身携带的小镜子和装饰用的小珠子等都表现出极强的兴趣。为了能够得到这些新奇的小工具和手工艺品，当地土著居民纷纷拿出储备的海狸皮与渔民们进行交换。在鲁伯特亲王首次率领着满载毛皮的船队返回伦敦的港口后，除吸引了大量平民商人加入毛皮行业外，也成功引起了英国政府的注意。后者敏锐地发现了毛皮贸易背后所隐藏的巨大商机，在其授意之下，著名的"哈德逊湾公司"（The Hudson's Bay Company，HBC）组建了起来。欧洲其他殖民大国也纷纷效仿组建了本国的毛皮贸易公司，这标志着毛皮贸易行业开始逐渐步入正轨。此时海狸皮因其重量轻、体积小、便于包装和运输的特点而仍是毛皮贸易中的宠儿，根据 1733 年哈德逊湾公司设立于詹姆斯湾的麋鹿河毛皮站规定，一张上好的海狸皮可以兑换 1/2 磅米色珠子，3/4 磅彩色珠子，1 个黄铜水壶，1 磅铅弹，1.5 磅火药或 2 磅白糖。除海狸皮外，貂皮、熊皮、狐狸皮等商品也同样深受毛皮交易商的欢迎，在毛皮贸易行业占据着主导位置。

在 18 世纪的北美毛皮贸易中，法国占据着市场的绝对优势。在同时期其余的殖民强国中，荷兰的辉煌仅仅只是昙花一现，西班牙则将主要精力放在了拉丁美洲。沙俄虽然在 16 世纪就已经开始在北美从事殖民活动并建立了俄美公司（Russian-American Company）来全权负责毛皮贸易，然而由于其长期经营不善而最终宣告破产。如此一来，惟一能撼动其统治地位的就只剩下了宿敌英国，而事实也的确如此。英国凭借着强大的经济实力和海军力量，很快便获得了与法国在毛皮贸易行业中平起平坐的地位。此后，双方通过培养忠于自己的印第安部落势力，抢占、划分狩猎范围等手段展开了对北美毛皮贸易业的争夺战。最终新兴强大的工业国家战胜了落后腐朽的专制皇权，英国如愿以偿地夺取了法国在毛皮贸易中的垄断地位。然而这种情况并未能维持太久，随着独立战争

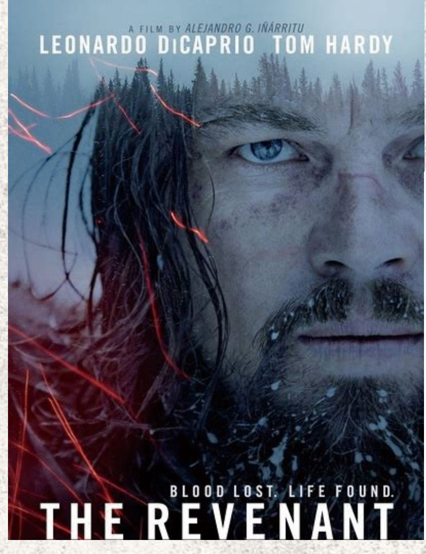


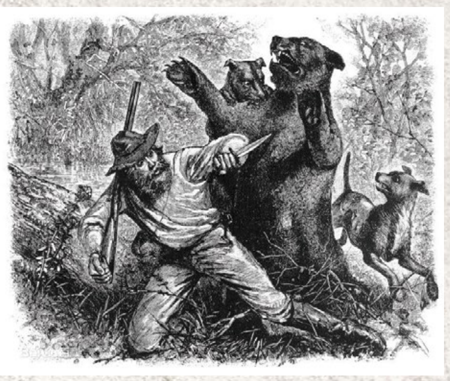
▲生活在北美的印第安人在很早之前便已开始使用动物毛皮与欧洲移民进行交易。

中美国的胜利，英国不得不让出此前的主要狩猎地奥尔巴尼（Albany）。虽然英国此时仍就坐拥着北美五大湖的广大地区且始终是北美毛皮贸易业的主导国，但迅速崛起的美国势必不会坐视本土资源长期被他人所占据。此时进军毛皮贸易的道路并不简单，可在毛皮商人约翰·约伯·奥斯塔（John Jacob Astor）的探索下，美国迈出了其从事北美毛皮贸易行业的第一步。

约翰·约伯·奥斯塔，于1763年在德国出生。16岁时，他只身离家前往伦敦并以贩卖乐器维持生计。正如那个时代的其他欧洲人一样，奥斯塔也希望可以通过移民美国来获得更为宽广的发展空间。终于在1783年的冬天，他的这一梦想得以实现。初登北美大陆，奥斯塔的第一份工作是给一个毛皮商人做助理，也正是因为有了这段经历使得他掌握了毛皮贸易中的一些最基础的知识。经过一段时间的工作和学习后，奥斯塔认为毛皮贸易的发展前景不可估量，于是他决定开一家同时做毛皮和乐器生意的贸易公司。进入18世纪80年代，毛皮贸易行业中的竞争开始与日俱增，来自各国的商人争相囤积居奇以打压其他同行。而加拿大蒙特利尔的毛皮贸易商们则反其道而行之，他们通过建立商业合作公司，从而稳定毛皮价格以增加市场利润。初入毛皮贸易行业的奥斯塔既无雄厚资金，也无合作伙伴，所以一切都显得举步维艰。但好在他能够敏锐地发现商机。彼时的欧洲大陆混战不断，各国经常会因利益冲突、意识形态对立等原因而大动干戈。而接连不断的冲突和战争肯定意味着彼此间对商业往来的重重阻碍，例如德国和法国政府绝对不会允许任何一张经过英国商人之手的毛皮流进本国市场，但美国商人却不会受到任何阻碍。此外，奥斯塔还积极开拓中国市场，虽然当时的中国人对北美毛皮并不是很感兴趣，这也就自然使得双方很难实现贸易平衡。但奥斯塔还是使用毛皮换取了大量茶叶、生丝等商品，并借此获得了高额利润。在他的努力之下，美国毛皮贸易得以不断发展壮大，并最后一跃成为行业领导者之一。

北美毛皮贸易基本上是按照自东向西的方向发展，如同淘金者源源不断地涌入西部大陆一样，毛皮商人也接连涌入美国西部腹地，逐渐打通了通往西海岸的大门。然而毛皮贸易也带来了诸多弊端，例如在毛皮贸易公司的鼓励之下，栖息于北美的动物遭到灭顶之灾，原本数量众多的生物锐减，甚至就此灭亡。此外，印第安人传统的以狩猎为生的生存方式遭到严重破坏，这也成为日后印第安文明惨遭毁灭的一大诱因之一。



▲美国探险家休·格拉斯（Hugh Glass，1783—1833）是一名颇具传奇色彩的毛皮猎人。在一次冒险中，他被灰熊袭击且身受重伤，遭到队友的抛弃。但在其强大的求生欲下，休·格拉斯最终得以死里逃生。上映于2015年的影片《荒野猎人》（The Revenant）正是取材于休·格拉斯的真实冒险经历。

## 西部牛仔




▲有着“银黑王朝”之称的NBA圣安东尼奥马刺队（San Antonio Spurs）的队名及队徽的灵感，就源自西部牛仔靴子后部装配的马刺。其实美国西部地区有很多球队的名字都与西进运动文化有着千丝万陆的联系，例如NBA球队达拉斯独行侠（Dallas Mavericks）、丹佛掘金（Denver Nuggets），NFL（美国职业橄榄球大联盟）球队达拉斯牛仔（Dallas Cowboys）、印第安纳波利斯小马队（Indianapolis Colts）等。

西部牛仔（Western Cowboys），泛指18世纪～19世纪出现在美国西部以放牧养殖为主的特色职业。正如同其名字一样，这一行业的出现与牛有着极为密切的关系。据悉，北美大陆的牛最初于1525年由西印度群岛引入，由于北美大陆气候适宜，加之水草资源丰富，牛群的种类和数量均得以快速增长。西进运动时期，美国政府先后出台《土地条例》《宅地法》等法律条案，向美国本土居民和新兴移民提供西部国有土地为私人份地，以此来鼓励人们前往西部荒原开垦、放牧并定居，从而促进当地的基础建设与经济发展。也正是在这一大背景之下，美国西部的放牧养殖业得以迅速崛起。19世纪60年代后期，美国南北战争宣告结束，新型的生产技术与生产工具得以源源不断的涌向西部内陆，这其中就包括火车冷藏车厢技术的大力推广。在这项技术的支持下，牛肉的质量和口感得以大大延长，美国东部城镇的肉食品市场开始向西部牧场主打开。由于彼时美国东西部的火车运输业仅仅还处在起步阶段，火车只能穿梭于人口发达地区或经济重镇。单一的火车线路很难连接成一张便捷有效的铁路运输网，这也就使得牧场主不得不千里迢迢地驱赶着饲养的牛群向着美国最西部的火车终点站——肯萨斯州的阿比林进发。此外，随着市场份额的不断加大，原有的牛群数量很难满足东部市场的需求。为了提高生产，同时保证牛群在运输途中的安全，数以千计的中西部牧场场主与美国内战期间流离失所的士兵、小部分印第安人和来自边陲地区的墨西哥人等一道被雇佣起来，而这便是西部牛仔早期群体的来源。

从传统意义上来看，西部牛仔的日常生活与影视、文学作品、电子游戏中塑造的艺术形象有着较大的差别。比起单枪匹马、独闯龙潭的英雄，实际上大部分牛仔的生活要显得更为简单朴实，然而他们身上的传奇色彩却未因此而褪色。一名合格的西部牛仔除了要能够忍受长时间的体力劳动外，更要随时做好心理准备

以应对突如其来的危险。毫不夸张地说，在押送牛群前往阿比林火车终点站的途中可谓是危机重重。虽然此时的西部大陆已经开始陆续有人前往定居，但是其中的很大一部分仍是荒无人烟的无人区。狡猾凶猛的毒虫野兽、穷凶极恶的匪徒和企图夺取牛群以换取枪支弹药的印第安人纷纷在牛仔们的必经道路旁设伏。此外，西部的气候较为多变，沙暴、雷暴等极端恶劣天气时有发生。牛实际上是一种警惕性很高，极易受惊的家畜。在受到惊吓的突然袭击的情况下，一头情绪不稳定的牛也极有可能会使得整个牛群陷入恐慌从而酿成惨剧。因此每名牛仔都需要有足够的勇气与耐心安抚牛群的紧张情绪，从而保证整支队伍的安全。

通常情况下，一支押运牛群的队伍就如同是一支军队一样，有着极为严格的分工。一般来讲，队伍往往有两名经验最为丰富的牛仔负责担任总指挥，一个负责传达信息的通讯员。此外根据牛群的数量的多少，会相应地增加“游骑”（负责巡视整支队伍）、“翼骑”（负责队伍左右两侧的安全）和“尾骑”人员（负责照料小牛、病牛与随时有可能脱离队伍的懒牛）。尽管工作和旅途艰辛，牛仔们往往也很难得到机会好好休整。西部荒漠的昼夜温差较大，且蚊虫肆虐，这使得牛仔很容易染上伤寒和痢疾。为了确保工作进度并防止随身携带的食物损坏，他们的一日三餐几乎全部是由豆子、猪肉干和咖啡所组成的。此外，由于工作的需要，每一名牛仔都需要配备大量随行装备，以下是其基础工作设备的清单：

毡帽：西部牛仔的毡帽源自一种由墨西哥牛仔所配备的“斯特森”式的宽沿高顶毡帽。这种帽子的帽檐宽且长，可有效防止烈日暴晒、冰雹等自然灾害，紧急情况下还可用来盛放水和食物。属于牛仔的标志性装备之一。

大方巾：大方巾也是牛仔的基本装备之一，通常被牛仔系在脖颈处。除了有过滤水源和阻挡风沙的作用外，大方巾还可以用来包扎伤口和传递信号。大方巾是牛仔们的心爱之物，通常当一名牛仔不幸遇难后，他的同伴往往会将其生前最为喜爱的印花大方巾盖在他的脸上，以表达对好友的临终祝福。

牛仔服：必须说明，早期的牛仔所穿着的裤子通常是带穗的皮套裤而非牛仔裤，这种衣服可有效防止牛仔在户外工作时被荆棘或其他植物所划伤。至于上衣方面，以苏格兰绒布为原材料的衬衫受到牛仔的大力欢迎。为了达到防晒的效果，牛仔服大多为长袖设计。此外衬衫上往往还会缝制很多口袋，以便于牛仔们放置物品。

套索：套索往往分为草编与牛皮两种材质，其最大的作用是用来套住受惊的牛或捕获尚未驯服的野马。能否熟练地掌套索不仅仅是一名牛仔的基本技能之一，更是其能否被牧场主雇佣的关键所在。

手套：在牛仔的日常生产生活中，他们的手经常会被套索勒伤或被荆棘划伤。而拥有一双皮质的手套可有效防止这类情况的发生，对牛仔的双手起到绝佳的保护作用。

牛仔靴：相比较于牛仔们的其他装备，牛仔靴的选材要更为广泛，牛皮、鸵鸟皮、鳄鱼皮、蛇皮等都是制作靴子的上乘材料。牛仔靴的样式一般为高筒靴，靴高及小腿中部，既可防水保暖，还可有效保护牛仔的双脚。大多数情况下，牛仔还会在靴子后部装配上马刺，以刺激爱马在紧急情况下快跑，同时还能起到装饰的作用。

马匹 & 马鞍：马匹是西部牛仔最为可靠的伙伴。在押送牛群的漫漫旅途中，马不仅可以搭载着牛仔进行长途跋涉，还可以在紧急情况下协助主人稳定局势或搭载其尽快脱离危险。此外，一副做工上乘的马鞍可以为牛仔们的爱马增色不少。除了起到装饰和稳定骑行的作用外，马鞍还可以放置很多工具，减轻牛仔自身的负重。

枪支：拥有一杆性能稳定的枪支可有效保护牛仔在押送牛群道路上的安全。在绝大多数情况下，牛仔都会配备一支随身携带的左轮手枪外加一把长步枪以提高其火力。一般来讲，为得克萨斯赢得独立的美国长步枪（The American Long Rifle），在南北战争中名声大噪的斯宾塞连珠枪（The Spencer Repeater），由柯尔特专利火器制造公司设计师查尔斯·B·理查德斯（Charles B Richards）和W·梅森（W Mason）共同研发的柯尔特单动陆军型转轮手枪（The Colt Single-Action Army Revoler）以及在堪萨斯州平民枪队击毙道尔顿匪帮成员一战中立功的温彻斯特1873步枪（The Winchester 1873 Rifle）等都是牛仔们的最爱。

1886年的冬天，一场突如其来的大风暴席卷了美国西部地区，数以百万的牛在这场劫难中死亡。灾害过后，牧场场主纷纷放弃了原来的放牧养殖的方式。他们转而使用铁丝围成的栅栏，进行较易管理的圈地养殖。很多牛仔不愿改变他们的传统生产和生活方式，因而渐渐销声匿迹。进入19世纪末期，美国东西部铁路网基本建成，牛仔们的作用开始变得更加微乎其微。尽管20世纪20年代美国西部的一些城镇仍旧保留着传统放牧形式，但是这并不能阻止整个行业走向衰亡的事实。牛仔——这一美国西部大地所独有的文化符号，就这样伴随着漫天黄沙一起，随风而逝。

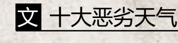


◀柯尔特单动陆军型转轮手枪可谓是每一个西部牛仔所梦寐以求的理想武器。在治安相对混乱的美国西部，当两名枪手之间爆发冲突，只要其中一人或两人同时拔出腰间的SAA转轮手枪，那么将意味着双方将结束争执（或交火之后双方无法继续争吵了），正因为如此SAA转轮手枪获得了“和平制造者”（Peacemaker）这一绰号。

## 结束语

始于18世纪末，终于19世纪末20世纪初的美国西进运动持续了近一个世纪之久。在这期间，无数的淘金者、毛皮猎人以及西部牛仔等早期先民凭借着一往无前的勇气，谱写了一卷波澜壮阔的边疆开发史。正是得益于西进运动，美国中西部的基础设施建设与现代化进程才得以迈出意义非凡的第一步。如今，当人们再一次伫立于广袤无垠的西部大陆上时，或许已经很难发现西进运动时期发生在这片热土上的点点滴滴。一切都正如《荒野大救赎》中，匪帮首领达奇·范德林德对主角约翰·马斯顿所说的那句话一样——“属于我们的时代结束了！”

# 生活在西部时代是一种怎样的体验？


文 十大恶劣天气



## “牛仔”与“拿来主义”

2010年《荒野大救赎》的一鸣惊人，无论对于开发者还是玩家而言，都可以称得上是一场意外。

那时的西部题材，在大众流行文化领域早已归入小众。在大银幕上，纯血的西部电影绝迹多年。《决战犹马镇》这样的神作，本质上也是一个披着“西部”的外衣的家庭伦理电影。

至于乡村音乐，即便在传统的“红脖子州”也不再受年轻人的待见，歌手和乐手们不得不借鉴流行和摇滚的元素，才能讨得一口饭吃。

至于西部题材游戏，其中也很难有大卖的作品。

《荒野大救赎》这部游戏，在开发阶段也表现得相当低调。它没有天文数字般的制作成本，Rockstar也没有像“《横行霸道》系列”那样进行大张旗鼓的宣传。即便是开放式动作射击游戏爱好者，在初听到这个作品之后，也没有表现出多高的性质。

要知道牛仔们的枪法再准，胯下骏马再快，能比得过自由城中驾驶着豪华跑车，用AK47激烈对轰来得爽快吗？

其实，在拿到游戏后的第一个小时里，我们的体验也是相当痛苦的——这



▼《西部世界》的“新手村”——甜水镇。



部游戏的节奏和动作系统的爽快度和师出同门的“《横行霸道》系列”格格不入。然而在度过了这段慢热期之后，每一个玩家都变得欲罢不能。

究其根本，原因只有一句话，《荒野大救赎》提供了关于西部时代的沉浸式体验。在美剧《西部世界》中的科幻场景成为现实之前，《荒野大救赎》是我们以互动方式体味狂野西部风情的惟一渠道。

只有通过游戏、电影和现实的交相呼应，我们才能明白生活在西部时代究竟是怎样的一种体验。



# 西进运动的由来

早在北美殖民地时期，西进运动就已经产生了萌芽，无论是商人、手工业者还是农场主，都希望能够从广袤而未知的西部获得土地。当时的英国政府为了把殖民地人民限制在能控制住的地方，即位于北美大陆东北部的新英格兰地区，所以英王于 1763 年颁布了禁止移民越过阿巴拉契亚山脉以西的敕令。

随着独立战争的胜利，西进的制度枷锁已经被打破。然而对于大多数人来说，西部依然是一片危险远远大于机遇的土地——神出鬼没的印第安人、恶劣的生活条件、丛林法则的横行，都给这趟可以开启人生第二春的未知旅途蒙上了层层阴影。

摆脱宗主国剥削的合众国政府，正希望能够通过大批移民对西部的开发，来扩大生产资料的获取和市场的规模，巩固通过美英战争和美墨战争胜利所获得的大片土地，同时缓和资产阶级的内部矛盾。为此，统治者们进行了一系列的顶层设计。

1830 年 5 月，美国第七任总统安德鲁 · 杰克逊通过了《印第安人迁移法》，用血与火的铁腕政策强迫印第安人迁到密西西比河以西，为白人殖民者的安家落户扫清了障碍。1862 年 5 月，林肯签署了《宅地法》。这一措施从根本上消除了南方奴隶主夺取西部土地的可能性，同时也满足了广大农民的迫切要求，为南美战争的胜利打下了基础。

淘金潮的到来、太平洋铁路的建设、东部对牛肉需求量的增加……这些历史事件，也在客观上吸引着大批移民的到来。飞速增长的人口红利，使得西部迅速成了美国的粮仓。随着蒸汽时代的到来，西部凭借其丰富的资源和规模优势，又在资本化浪潮的推动下成了美国工业革命的发动机，迅速摧毁了英国的工业垄断地位。

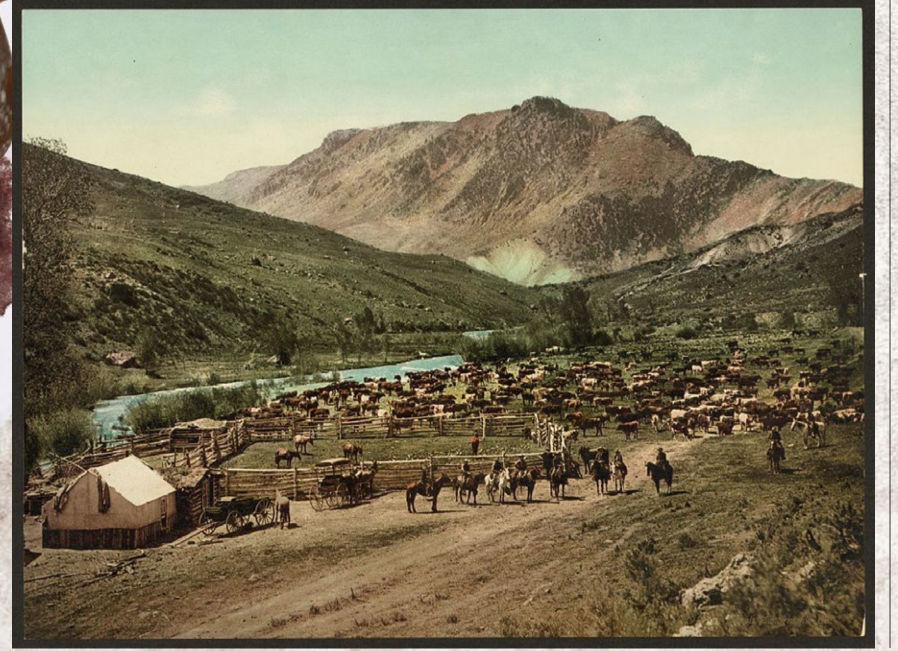
当然，对于这片土地的主人们来说，代价也是惨重的。

大批印第安人被驱赶，被屠杀，他们的后代们至今依然只能生活在所谓的“保留地”之中。

即便是坐拥良田无数的农场主、快如闪电的神枪手、穷凶极恶的匪帮……他们在冒着滚滚浓烟的巨大机器怪物面前，都没有半点抵抗的能力。

铁路时代是一个宏大的历史背景，任何叱咤风云于马背之上的人物，都无法从历史舞台上抽离。在《荒野大镖客》所描绘的西部落幕时代，深陷时代漩涡，即将被吞没的这群人既充满了困惑，也都在拼尽全力做最后的挣扎。然而在资本化、工业化的浪潮前，属于他们的旧西部必将被无情碾碎。

但无论如何，他们都是这段历史的亲历者和创造者。



▲西部早起移民的定居点。

# 种田派玩家请走开——农场主



▲《七侠荡寇志》是黑泽明名作《七武士》的翻拍。

在介绍牛仔之前，先让我们聊聊他们的老板——农场主们的生活。

西部的农业，最早可以追溯到18世纪前期。在传统十三州的居民还不敢涉足这片土地的时候，带着种子的西班牙（之后的墨西哥）移民就已经来到了这里开垦土地。他们用农产品和西洋小玩意儿和当地的印第安部落交换肉食，基本上能够做到相安无事。但直到西部时代落幕之时，以种植业为代表的传统农业，都没有在这片土地上得到太大的发展，

其中最重要的因素，是人。即便在《宅地法》开启西进运动大幕之后，数百万移民撒到西部的广阔天地中，也会瞬间无影无踪。。当时每个美国公民只需交纳10美元登记费，便能在西部得到160英亩土地，连续耕种5年之后就拥有完整的产权。然而在通过象征性的费用获得大量的土地之后，移民们却发现极端落后的生产力根本不足以应付大规模的开垦。西部土地的产权结构，也决定了移民们不可能形成由一定人口密度的自耕农组成的村落，依靠集体的力量来进行农业生产的分工，进而征服大自然。至于《七侠荡寇志》(The Magnificent Seven) 所描述的西部农民为了抵挡强盗掠夺，雇佣七名神枪手守护家园的故事，在西部世界是绝对不可能发生的。

种田对于西部居民来说不仅仅是一条邪路，也必定是一条绝路。

所以，那时的家庭农场所持有的耕地面积通常不会超过五英亩（约合30亩），作物以耐旱的小麦、玉米和土豆为主，规模也仅能满足日常的口粮之需。即便今天的我们乘坐时光机，将现代化的农业机械和灌溉设施送给当时的西部农场主们，他们也不会安心种田。因为突如其来的恶劣天气，会让选择“脸朝黄土背朝天”生活的农场主们颗粒无收。正如我们在《荒野大救赎》中所看到的那样，马斯顿家小农场中留守的妻子和儿子，就因为干旱而差点饿死，幸好重回自由的马斯顿及时赶到，从“老相好”家借到一车粮食，这才让一家老小渡过了难关。

和收获周期漫长、价格低廉且需要大量劳动力投入的种植业相比，畜牧业的收益和生产中的可控性要优越许多。肉类、奶制品到服饰原材料……他们将牛角加工成餐具和装饰品，用牛粪和油脂来照明，在变废为宝的道路上，真可谓是“不怕做不到，就怕想不到了”。

从理论上来说，畜牧可以让西部移民们得到几乎所有的满足生产、生活和经济活动的资源。然而对于绝大多数的农场主来说，畜群属于自己的财产，它们的作用是在牲畜商人、皮毛贩子那里变现之后，用于购买其他从西部世界中不能获得的工业品，并不能作为食物的来源。居民的肉食，主要还是通过狩猎野生动物，还有饲养的家禽来获得的。他们的主食是玉米糊、烤土豆，还有玉米粉和小麦粉混合烤制的糕饼。由于没有配套的食品加工工厂，再加上物流的不便，像白糖、白面和食盐这些东海岸稀疏平常的食料，在蛮荒的西部世界中却是只能在城镇和流动商人的大篷车中才能找得到的奢侈品。

事实上，即便是本大利大，且收获相对可控的畜牧业，西部居民们依然要面对人力不足的问题。这是，象征着西部精神，被称作“马背上的英雄”的职业——牛仔，就这样走上了历史舞台。

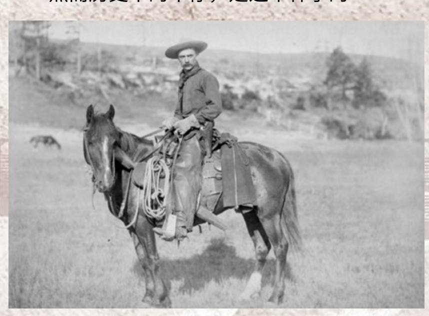
# 我本屌丝——牛仔

我们习惯上认为的牛仔，都是这个样子的——



他们仪表堂堂，身材俊美，凭借胯下骏马，手中神枪浪迹天涯，他们就是西部时代的骑士，寄托着人们对英雄的全部想象。

然而历史中的牛仔，是这个样子的——



从本职工作角度来看，牛仔说白了就是为农场主放牛牧马的工人。说白了，每一个西部英雄，都是从“王二小”干起的。牛仔职业的起源，和美国人的餐桌密切相关。南北战争结束后，从旧生产关系中获得新生的美国经济进入了高速发展，物质条件的极大改善让牛肉的需求量激增。此时火车冷藏箱这项黑科技的问世，又极大地延长了鲜肉制品的保质期。

所以农场主们也相继开始向美国西部进发，以扩充饲养规模。畜群的放牧、迁徙，还有宰杀、保存的生产流程过程中，都需要大量的青年劳动力。破产农场主、逃兵、黑人奴隶，还有从墨西哥来讨生活的移民们，就这样加入到了这个队伍之中。


▲就连狄更斯这个假药贩子，在帽子的选择上也有高贵的品位……

是的，你没有看错，历史中的西部牛仔，并不是属于高大英武的白人专属的职业。

数十年的电影和电视让我们错误地认为所有牛仔都是白人，事实上，当时有25%的牛仔是黑人，还有40%是墨西哥人。

就连今天得州几乎人手一顶的牛仔帽（斯泰森帽），在当时都是难登大雅之堂的服饰。对于经常需要出入公众场合的人们来说，礼帽才是首选。至于宽大翘边的斯泰森帽，在当时则属于放牛娃身份的象征，通常被视为卑贱和粗鄙的象征。

影视作品中的牛仔，总是以精湛的枪法示人。而现实中能够把左轮撸得飞快的牛仔，是无法在广袤的西部找到工作的。他们真正混饭吃的本领，是保证雇主家最重要的财产的安全。《荒野大救赎》的早期流程中，从枪伤中刚刚恢复过来的马斯顿，就用一系列的"热身"，向我们展示了牛仔的基本功——驾驭马匹，依靠走位和吆喝来控制畜群的移动；用套索捉拿那些脱团的动物，驯服草原上狂奔的烈马；打退野兽们的进攻，用最小的代价保证畜群的安全。

牛仔真正的日常，其实是相当枯燥的：每天清晨，他们都要去距离农场几十英里的地方去寻找水草丰满的牧场，到傍晚时分才能回来。他们最大的敌人并非是匪帮，而是突如其来的恶劣天气。闪电、龙卷风、暴风雨、冰雹……天公的任何一次发威，轻则使得受到惊吓的牛羊四散奔跑，重则让自己死于非命。

如果不考虑上述"不可抗拒力"，牛仔还算是西部大地上一份比较安全的职业。因为再凶残的匪帮，通常都不会打牛仔们的主意，因为他们知道牛仔这群屌丝没有多少油水可以榨取，而且他们也不可能把庞大的牧群全部据为己有。没准赶着牛羊还没走多远，就被援兵赶上了。

处于西部世界生产链的最底层，牛仔们的劳动工具，尤其是武器，也是相当低劣的。他们中的很多人一辈子都没用过真正的左轮手枪。这是因为，柯尔特直到1857年才成功量产了世界上第一支左轮手枪，而西部开发早在18世纪中后期就已经开始了，况且即便在轻武器史上这一划时代的发明问世之后，也因为售价高昂和产能不足，而在很长一段时间内难以普及。直到南北战争结束后，大量的军用左轮流入民间之后，牛仔们才用上了梦寐以求的武器。在将近一个世纪的时间内，牛仔们用来自卫的，是一种名为"胡椒瓶枪"的武器。

这种外观奇丑的手枪的工作方式是这样的：在枪管后部安装火帽，枪管中填入火药，再从前部装入子弹，通过手枪的扳机牵引击锤撞击火帽进而点燃火药将子弹发射出去。每次发射后枪管旋转，进而拥有连续发射的功能。因为火帽优秀的性能，这种手枪相比燧发点火有着更低的故障率与更高的可靠性，成了一种实用的自卫武器，也因此终于获得了普及，并成了前文提到的牛仔们的首选武器。即便在左轮枪发明以后，凭借低廉的价格和够用的性能，这种"前装式人肉加特林手枪"依然使用了很长一段时间。

所以西部片中两个牛仔选择在正午时分进行左轮决斗的场面，在当时的社会背景下是不可能发生的：身为屌丝青年的他们断然不会因为鸡毛蒜皮的事情去搏命，况且即便想这么干，手里也没有决斗用的工具……

至于牛仔时代的落幕，用掉书袋的话来说，就是生产关系和生产关系矛盾变化的一次调整。

说得再直白点，就是没活可干了。

随着畜牧业在西部的快速发展，牛肉的价格自然出现了暴跌。资本这只看不见的手，自然会涌向更赚钱的地方，这就造成了大量牧场主的破产，他们的土地也被从东海岸涌来的工厂主们并购。即便是畜牧业自身，也普遍采取了效率更高的大规模集中养殖。牛仔的工作，就这样被更为专业化的养殖工人所取代。

正如亨廷顿在《文明的冲突和世界秩序的重建》一书中的经典论——"青年人是反抗、不稳定、改革和革命的主角"，大量的流氓无产者和致命的武器结合到一起，永远都是引发动荡和冲突的乱源。一旦生产关系出现剧烈变化之后，不安于现状的牛仔们，和那些连牛仔都不愿意做的流寇们就会结合到一起，共同为西部世界带来弱肉强食的丛林法则。

▼"胡椒瓶枪"



## 装逼其实是我的生存技能——枪手

▼根据统计，现代美国一年的银行抢劫案数量，要比整个旧西部的同类案件加起来还要多！




西部经常被流行文化解读为一个充斥着暴力的世界——神出鬼没的印第安人随时都可能发动致命的袭击，然后割掉移民的头皮。匪徒们穿过摇摇欲坠的城镇，将人们拖到马背后，银行和火车隔三岔五就会被洗劫一空。沙龙中的枪手们一言不合就拔枪相向，子弹横飞的场面对于民众来说早已是习以为常……

这些场面让人血脉偾张，但在历史真实性方面就只能让人呵呵了，让我们从印第安人对白人的仇杀说起。1840年至1860年期间，整个西部地区死于红番之手的移民总数不超过五百人，这和上述20年间在这一地区非正常死亡的三万多名移民相比，显然是可以忽略不计的。

再说西部片必备的银行抢劫桥段来说，从1859年～1900年，整个俄亥俄地区只有8起确认的银行抢劫事件，相对把现金埋在仙人掌下面，交给银行的安全性更高，甚至比今天的银行还要安全。

狂野的西部，并不是随时随地都是那样狂野的。在这片野蛮的土地上，财产权受到了保护，民事秩序维持着社会的稳定，私人机构，如有组织的土地俱乐部、牧民协会和德州游骑兵这样的民兵组织，为有序社会提供了必要的保障，使大部分人的财产和生命安全得到了有效保护。真的到了非动手不可的时候，冲突的解决也有一系列的方法。

种种特定的历史条件，造就了西部世界才能看到的奇葩社会现状：一方面是枪支的泛滥和现代执法机构的缺失，而另一方面却是随处可见的秩序和欣欣向荣的景观。

这正是印证了柯尔特公司流传了近两百年的广告语——“上帝创造了人类，而我们则让人类平等。”

是的，枪械的普及，极大地减少了人类因为智力和身体机能所导致的差距。纵然你身高八尺，体壮如牛，但如果侵犯到我的权利，枪声一响，也会让你接受正义的制裁。

如果说现代国家的稳定是通过国家机器（军队、警察）对暴力的垄断化来获得的，那么西部世界的秩序，则是通过暴力输出工具的普及来实现的。即便是再穷凶极恶的歹徒，在面对任何看似弱小的目标下手前，都不得不三思而后行。保证他们安全的最佳因素不是肆无忌惮的杀戮，而是对上述社会秩序的必要尊重。如果一个暴徒在沙龙中胡乱开枪，那么等下一次推开大门的时候，迎接他的必然是扑面而来的子弹。

一个捞偏门的枪手想在西部世界中活得更久，那么他就要比普通人更加珍视自己的名誉，让自己在大众眼中成为一个有魅力的侠客。正如臭名昭著的比利小子所表现的那样，他在大多数时间内都表现得优雅和友善，非常尊重女性，甚至在很长时间内被认为是一个深受大众爱戴的英雄。这样的形象，才是枪手们游走于暴力丛林中惟一有效的护身符。

在远离大众视线以外的野外，枪手们通常会选择效率和安全性更高的战术，比如偷袭。而一旦不可避免的冲突出现在人口相对密集的小镇中，面子就成了比生命还要重要的因素。

至少西部电影对决斗场面的刻画，还是符合历史的。在两名枪手们相互约架之后，他们接下来都要尽可能地保证决斗的公平性：时间要选择正午时分的小镇广场上，避免阳光下过长的阴影导致的视觉偏差；决斗要发生在众目睽睽之下，不能从背后射击对方，交火中不能闪躲。甚至就连先拔枪，都被认为是一种没有名誉的行为。至于先拔枪却依然被对手射杀的人，就连死了也要受到观众们的唾弃……

这些现代人完全理解不能的规矩，共同造就了西部决斗的奇葩景象：

正午，小镇，广场。

人，枪，两个枪手，一老一少，隔着二十步伫立着。

“是你？”

“是我。”

“你来了。”

“我来了。”

“你不该来。”

“我已经来了。”

“你毕竟还是来了。”

“我毕竟还是来了。”

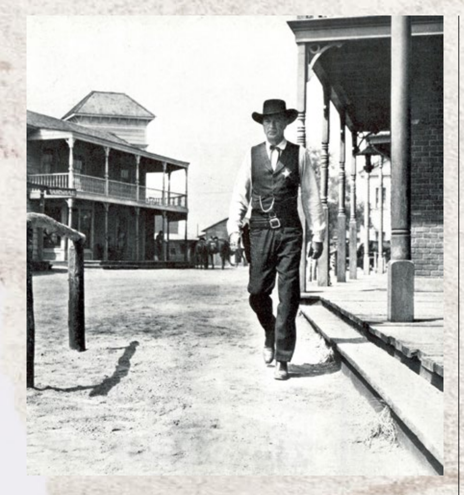
沉默，良久的沉默。仿佛泥塑木雕的两人，对峙着，每人都想击倒对方，每人又不敢先拔出左轮……剑拔弩张的气氛，让空气仿佛凝固了，良久之后那夕阳却越发斜了。“你来干什么？”一人最终打破沉默。“天已经黑了，咱们改日再战”……

关于“谁也不开第一枪”这个玩法，不仅仅是从欧洲流传而来的古老传统，其中也有战术的考量。根据现代神经医学的研究，人在下意识状态下作出的反应，要比主动做出的动作要更佳迅速和准确。所以军队在训练动作中会把单调枯燥动作反复操练，的目的就是形成士兵的肌肉记忆，从而让他们在激烈的战场上克服心理压力，发挥杀戮机器的本色。

所以对决时两个枪手面对面傻站者，这绝对不是凹造型。其一是为了观察对手，对其施加心理压力，同时也是为了平静自己的心态。其二则是等待最佳的出手机会。沉不住气的一方，必然会先出手，而心态失衡情况下的腰射（无法进行三点一线式的瞄准）必然会因为紧张而动作变形，最终被后发的一方打倒在地，最终化作胜利者“名望值”上新增加的一个数字。



# 给多少钱干多少活——执法者



由于联邦政府规定边疆地区必须在达到一定人口规模才能升级为州，所以西部世界长期以来都处于自治状态，不仅缺乏各级政府和职能机构的管理，就连警察局这样的机构也长期缺乏。

我们俗称的警长，其实并非有官方身份的执法者，而是由定居点选举出来的治安官，负责维护这一地区的治安。即便在今天，所谓的Sheriff依然不是国家机关的雇员，甚至不是州政府的公务员，而仅仅是县一级的雇员，仅在所受雇用的县内有执法权。

西部时期的治安官除了履行警察的职责而言，他还要负责关押囚犯、社会矛盾的调解和治安事件的仲裁，相当于身兼街道书记、法官和法警的工作，有时甚至要充当刽子手。通常一个小镇的执法力量仅有一名警长和几个副手，副手的任命程序很简单，通常只要把五角星型警徽往那些希望跟着老警长去野外赚点块钱，或者是合法杀人的年轻人的衣领上一别，就算是完成了。

指望这种孱弱的警力来抵御匪徒们大规模的侵犯，这是不现实的。正如1952年西部片《正午》的情节，在前来寻仇的强盗团伙的威胁下，整个小镇面临生死存亡的危机，已经卸任的老警长,如今成了惟一抵抗邪恶的希望。然而，全镇的男男女女没有一个出手相救，这个理想主义者在正午阳光下挥汗奔走，求告无援的落寞身影，让人看后不禁黯然泪下。整部电影的大部分故事，都是讲述这位老警官如何抱着一线希望挨家挨户地寻求支援，又如何心灰意冷地落入孤立无援——老百姓害怕强盗，而过去出生入死的战友，如今也不肯出手相救。百姓甚至对老警长恶语相向，要求他快离开这个镇子，别害得大家跟着他遭殃……

1965年的《黄昏双镖客》，经常被西部片迷们认为是一部和《正午》有关系的经典。首当其冲的，是两部影片中主角身分差异所导致的戏剧化。《黄昏双镖客》讲述的依然是一场和匪帮的战斗，不同的是英雄不再是警长，而是同属“执法者”阵营，但动机和行事手段大相径庭的赏金猎人。青葱年代的“东木”爷爷饰演的枪手芒科需要在强盗找到自己之后疲于奔命，他的目的就是撕下贴在治安官门前的通缉令，然后按图索骥找到强盗，将他们杀死。在暴力的冲突中，老警官是被动的，而赏金猎人是主动的。赏金猎人也不需要寻找支援，实际上他更愿意独自行动，因为这样就没有人和自己分赏钱了。

《正午》中的老警长凯恩，用自己的生命和执着演绎了一个明知不可为而为之的悲剧。

而《黄昏双镖客》中的赏金猎人和悲剧色彩没有任何关系，他们杀强盗只是自己的谋生之道。从根本上说，赏金猎人和强盗的生计都是杀人，只不过相对而言，强盗更加不择手段，杀无辜的百姓甚至女人和小孩，而赏金猎人只是出于赏金来杀人，并且只杀特定的目标。正如影片中的一幕：赏金猎人一边把强盗们的尸体拖上马车，一边计算着赏金，“一万一千,一万两千”，突然听到背后有动静，转身一枪，又干掉了一个价值五千块的强盗。“一万七千！”……对赏金猎人来说，强盗的生命不过是一叠等额的票子而已。

在老凯恩来说，杀人并不是行使职责的方法，甚至可能给自己所保护的居民们带来更大的麻烦。所以他整部电影都表现得隐忍克制，不到万不得已绝不拔枪的。这和赏金猎人的信条也截然相反，因为在后者看来，暴力为一切问题的最佳解决，出手慢了，钱就没有了。

在《正午》最后警官和悍匪之间决斗时，我们看见的是善和恶两种力量之间充满仪式感的对抗，在赏金猎人和强盗决斗时，我们看见的只是畅快淋漓的暴力宣泄，没有太过强烈的善恶之分。

事实上，真实历史中赏金猎人，他们的内心的确也没有什么善恶观念。这一制度本身，就是联邦政府高效建设所谓“秩序”的方法论。过去，他们是西部执法力量的补充，电报、铁路和照相术的普及，使得通缉令可以在很短时间内传达到很远的地方，迫使歹徒们不敢在光天化日之下露面。而在西部时代行将结束，工业化浪潮将席卷而来之时，赏金猎人们成了那些抗拒者们的掘墓人。

联邦政府此前一直对赏金猎人的存在持睁一只眼闭一只眼的态度，在1873年的泰勒诉讼案中，最高法院更是明确了赏金猎人的法律地位。在此前近一个世纪中，通过对暴力的放任和政策性的诱导，白人殖民势力成了这片广袤土地的主人。现在，铁路带动着经济的高速发展和人口的快速流动，资本的逐利性要求这里必须实现秩序——当然要打着“文明”的幌子。不问是非，只按照政府给出的通缉令去杀人的赏金猎人，自然成了官方手中最好用的工具。

“文明”一词掩盖了太多的不可调和的社会矛盾，在新的秩序尚未形成，旧的价值观面临崩坏的所谓“社会转型时期”，文明和野蛮并不仅仅是一块硬币的两面，它们更像是一对严重畸形的连体婴儿。正如《荒野大救赎》中全程都在把马斯顿当枪使的调查局特工老罗斯所说的那样，任何的社会变革都离不开野蛮的手段。这个过程借用马斯顿肮脏的双手来实施，自然是再合适不过。

此前，西部移民们杀光了印第安人。现在的工作就是给予马斯顿这样的枪手以各种虚假的承诺，让他们消灭自己昔日的同类，最后再将马斯顿们打倒，然后天下太平。

写在法典上的白纸黑字无法凭空变出文明所需的秩序，只能先用更加极端的暴力来终结暴力，这就是用血与火铸就的西方文明的必然之路——“文明，多少罪恶假汝之名？！”






# 万里黄沙万里愁——八年前的《荒野大救赎》到底牛在何处






文 十大恶劣天气 美编 雷普利

八年前的那个初夏，当我们第一次走进《荒野大救赎》所描绘的西部世界的时候，几乎没有人意识到，这个在开发阶段分外低调，以至于被普遍认为是“GTA换皮游戏”的作品（GTA即《横行霸道》，下同），竟然是Rockstar迄今为止综合实力最强的一个品牌！

凭借着迷人的历史厚重感和深刻的人文内涵，《荒野大救赎》甚至颠覆了GTA玩家们以“打、砸、抢”为关键字的游戏审美。在这部神作之后，我们才意识到——只有让自己融入这个世界，才是沙箱游戏的惟一正确的“打开方式”。

《荒野大救赎》为何如此牛？这个问题，就让我们从一开始对它“GTA西部版”的误读来说起。

## 《荒野大救赎》有着比GTA更深的历史渊源

作为一部近乎完美无瑕的作品，2010年问世的《荒野大救赎》惟一“争议”，恐怕就在于那让人无比凌乱的民间中文译名了。

提到《荒野大镖客》，西部片爱好者们首先想到的是1964年由克林特·伊斯特伍德主演，意大利人赛尔乔·莱翁内执导的同名作品。本片原名“Per un pugno di dollari”的直译为“一把金币”，它既不“荒野”，也不“镖客”。由于本片翻拍自黑泽明经典《用心棒》（又译“大镖客”），电影的这个中文译名，也部分体现了“信、达、雅”的要求。

对于美剧骨灰粉来说，《荒野大镖客》指的是一部从1955年开始连拍20季（共635集）的电视剧，它的剧名《Gunsmoke》直译为“枪火”。需要指出的是，它不仅是史上最受欢迎、最长寿的西部剧，而且也是日本引进的第一部同类题材剧集，甚至被习惯性地当成了《荒野大镖客》的电视剧版。




▲20世纪60年代的西部片大量借鉴日本武士电影的技法，这些作品在经济腾飞的日本当然也备受青睐。


△为了便于区分，国内某些影视网站去掉了一个“大”字。

一个名叫冈本吉起的小正太，每天都守护在电视机旁，等待着威风凛凛的狄龙警长的出现。1985年11月，已经成长为Capcom著名制作人的他带来了一部名为《Gun.Smoke》的街机射击游戏——是的，就比电视剧标题多了一个点。这部在街机厅和后来的FC卡带市场炙手可热的作品，自然被盗版商人们贴上了“荒野大镖客”的标签，有样学样地蹭着知名影视IP的热度。

2002年，Capcom公布了《Gun.Smoke》的精神续作——《红色死亡左轮》(Red Dead Revolver)，为了唤起老玩家们的情怀，游戏中包含有大量经典的设计（如子弹打穿通缉令头像的特写镜头）。然而随着Capcom接下来陷入漫长的财务危机，《红色死亡左轮》项目被取消，其制作组“天使工作室”也被Rockstar的母公司Take-Two收购，改组成了日后的Rockstar圣地亚哥工作室。《红色死亡左轮》得以继续开发，并且在两年后问世。由于这部作品和《Gun.Smoke》的渊源，因此当时国内直接沿用了《荒野大镖客》这个名称。

至于2010年和2018年夺走几乎所有玩家流量的“《Red Dead Redemption》系列”，作为《荒野大镖客》的精神续作，它们的译名可谓五花八门，包括《荒野大救赎》、《荒野大镖客 救赎》，甚至是继续沿用《荒野大镖客》……

是的，“荒野大镖客”的译名是混乱的，因为它涵盖了影视和游戏领域的近十部作品，如果不加定语，我们完全不知道这五个字到底代表的是什么。同时，“荒野大镖客”这个看似混乱的译名，却为“Red Dead”品牌的追根溯源之旅，理出了一条清晰的主线。

## 《荒野大救赎》有着比过去任何西部题材更高的立意

谈到西部片和西部题材游戏，玩家们首先想到的都是一些约定俗成的桥段，比如左轮对决、印第安人的偷袭、义士们在警长带领下合力抗击匪帮入侵……至于矛盾冲突的类型，无外乎是人和人之间的利益争夺、恩怨情仇什么的。除了看起来像那么一回事的道具和布景以外，剧中人个体的命运，同整个时代的内涵是完全剥离的。

意大利导演塞尔吉奥·莱昂内之所以能够在20世纪60年代，为行将就木的西部片带来第二春，就在于他将角色个体的命运融入了大时代之中，用人物的故事去描绘一个旧时代的终结和一个新时代的来临，让观众们第一次通过大银幕认识到了西部的实质：美国通过独立战争获得了自由，但真正的建国，却是在西进运动中完成的。如果说过去的西部题材游戏将这段历史异化为了一场通过快马神枪所实现的猎奇之旅，那么《荒野大救赎》则将充满戏剧性的西部之谜，变成了一部讲述西部之死的沉重史诗。这样的立意，即便在西部片的历史上，也仅有为数不多的导演才能够驾驭。



△1968年莱翁内讲述“西部之死”的名作——《西部往事》。

相对于再造西部的地理特征，游戏设计师最大的困难在于再现西部的时代风貌。确切地说，就是如何填平存在于西部电影中的幻想西部，和存在于教科书之中的历史西部的巨大鸿沟。所幸的是，圣地亚哥工作室找到了创造西部世界沉浸式体验的方法论。

正如我们在《荒野大救赎》序章中看到的那样，一辆象征现代文明的火车，带来了主角马斯顿这样一个“野蛮人”。在车厢中一群“文明人”的轻视下，回到故土的马斯顿要去执行“消灭野蛮”的指令。他所熟悉的旧西部已经一去不复返，联邦的暴力机器，还有来自东海岸的资本，正在不断汇聚成一个可以吞并一切旧事物的巨大漩涡。置身其中的每一个人，都无法独善其身。

游戏地图上的三块主要区域，精准呈现出了西部在新旧交替之际的风貌：游戏开始时的新奥斯丁郡代表着尚未消弭的旧西部，这里的人们依然努力维持着原有的生活方式，但即便是麦克法兰父女这样的富裕农场主，还有象征着秩序的老警长约翰逊，在滚滚驶来的历史车轮面前都充满了无力感。

位于整个世界观东北角的西伊丽莎白郡，



□《革命往事》

是三块主要区域中面积最小，但现代化程度最高的地区。中心城镇“黑水”的居民由富裕的东海岸移民构成，这里已经实现了初步的电力化，汽车也开上了马路。衣着讲究的绅士和女士们一边从西部世界捞取大量资源，一边站在鄙视链的最顶端寻找优越感。然而，这些自喻为“文明”代言人的人们，背地里干的都是就连“野蛮人”都看不下去的勾当。

天堂州是《荒野大救赎》世界中惟一一块位于美国版图以外，也是面积最大的一个区域，暴力在这里的规模，也是西部那些小打小闹所望尘莫及的。在马斯顿骑马踏过圣路易斯河的那一刻，游戏就转入了1971年莱翁内执导的《革命往事》的命题——何为革命？通过和一个个“革命者”的互动，我们认识到了革命所包含的并不全部都是神圣的光环，它还伴随着巨大的伤害和人性的异化。忠诚与背叛、正义与邪恶，都在革命的幌子下翻来覆去，而最终的既得利益者，永远不会是受难的大多数……

# 《荒野大救赎》为沙箱游戏提供了全新的地图填充思路

我们应该记得，在 2001 年的《GTA3》用沙箱世界颠覆玩家对游戏场景设计的认知之后，出现了大量以“还原真实城市”为卖点的同类型作品。然而这些游戏中的绝大多数，都没有给玩家们留下多少印象。因为其中漫步街头的芸芸众生，都是没有灵魂的空壳，和街边那些永远也没法进去的建筑物是一个性质。

提升沙箱世界吸引力的惟一方法，就是用大量的内容来将每一块地图都填满。比方说在路边设置一个娱乐会所，那么就要在舞池中安排福利表演，将其中摆放的球桌和街机台变成可以亲手操作的小游戏。

这种填鸭式的地图设计思路，对于《荒野大救赎》这种规模的开放世界，显然是无效的。一个很直观的问题是面积太大。本作的真实版图为 12.2 公里长，5.1 公里宽，其面积相当于圣安德列斯的 2 倍，自由城的 3 倍，已经达到了我国三线城市的规模。由于没有现代都市的钢筋混凝土丛林对地图进行填充和分割，游戏的可活动区域更是惊人。想维持玩家对这个世界的探索欲，设计师的工作量就要变成天文数字了……




■号称依照卫星图片还原整个洛杉矶的《真实犯罪》。

相对过去沙箱世界贴瓷砖一样的填充和润色，《荒野大救赎》更注重的是通过天气、地理和生态等子系统，创造一个生机勃勃，按照自己规律运转的世界。在晨曦中迎接朝阳，在草原上策马扬鞭；在满天星斗下的树林，寻找内心的宁静；在黄沙万里中追逐猎物，看雄鹰翱翔天际……在这些浑然天成的雄起壮丽之美中，玩家所看到的绝不是预先编排好的表演，而是大自然的“真情流露”。

正如游戏第一处让人震撼得头皮发麻的桥段：暴风雨来临前，马斯顿独自寻找麦克法兰家走失的畜群。夜空中乌云翻滚，远景已经笼罩在了一片雨幕中，闪电不时划过天际，地面瞬间亮如白昼，之后又被黑暗吞噬。我们需要像真正的牛仔那样，赶在瓢泼大雨到达前将牧群带回畜棚，不时还要把试图逃脱的牛羊赶回队伍中。上述这一切，都不是依靠单线关卡的脚本堆砌，而是通过这个虚拟西部世界的内在规律来实现的。






# 《荒野大救赎》重新定义了沙箱游戏的任务机制

2001 年的《横行霸道III》在开创沙箱动作设计游戏新纪元的同时，也定义了这种游戏的故事推进方式：玩家需要分布于地图上的黄点位置领取主线任务，在不同的 NPC 和任务区域之间来回奔波——这就是玩家们俗称的“接任务——跑任务”。

虽说玩家在偌大城市中的行动不受任何限制，但这种所谓的“自由”对于主线流程而言是毫无意义的。长此以往，我们就会觉得厌烦，甚至产生比线性游戏还要强烈的被控制感。

为了延长玩家的游戏时间，增加大地图的利用率，沙箱游戏必然要引入大量的和故事没有太大关系，但却可以谋杀玩家大把时间的附加内容。短小的可选关卡、小游戏、收集等等内容，皆可归入后者。这些支线任务本身没有多少故事层面的意义，内容也比较简单粗暴。无论是喜欢体验剧情的玩家，还是喜欢把 GTA 玩成棋牌游戏、地产游戏，甚至是当《疯狂出租车》耍的玩家，都可以通过主线和支线任务获得不同的乐趣。

然而，对于控制力不那么强，却偏偏喜欢把沙箱游戏量产化、年货化的厂商，主线和支线相互打架，以至于让游戏体验崩坏的情况，就很难避免了。


□开放世界游戏总少不了数量繁多的收集要素。

很多沙箱游戏的剧情，对于很多通关过的玩家们来说，都是一桶糨糊。不过如果说游戏过程，恐怕每一个“受害者”们都能倒背如流：进入地图→开塔→解锁区域内要素→完成任务和收集……然后如此反复，这些游戏莫名其妙就通关了！连“白金”，都是在这种莫名其妙中获得的。至于游戏的故事体验，早已经被这种机械化的流程冲得是支离破碎。当你疯狂解锁区域的时候发现“哎哟，怎么有个区域不能去？”的时候，才会一拍脑袋：“啊，原来是我还有一个主线还没做”……

既然主线仅仅只是开图、开技能的前提条件，故事也就变得不那么重要了，所以我们通关了一款沙箱年货之后却记不起究竟经历了什么，这其实也没什么惭愧的。

总结起来，我们不难发现传统沙箱游戏任务机制的两个致命缺陷：

一、玩家很容易在主线任务点之间不断的奔波和高度重复的支线内容中产生厌烦情绪。

二、缺乏沉浸式体验，在非任务状态下，主角完全游离于环境之外，仅能通过破坏活动和连带的通缉系统来与周遭环境发生互动。

对此，《荒野大救赎》的解决办法，说穿了只有一个字——“慢”！

《荒野大救赎》的节奏，和传统的西部题材游戏截然不同：过去的西部题材游戏，玩起来像赶场——左轮恨不得撸出加特林的射速，马车追逐战好像各个开的都是法拉利。然而西部枪手的日常不是这样的，纵然他们一抬手就能打光 6 粒大口径子弹，但在书写自己故事的时候亦然需要反应，需要节制，需要留白。这种舒缓的节奏，正是圣地亚哥工作室在《荒野大救赎》中的核心诉求，因为史诗需要压得住的气魄，需要凝重。

对此，圣地亚哥工作室并没有对主线和支线内容进行区别对待：放牛、打鸟、带儿子打猎这些看似不值一提的内容，可以归入主线。至于流程较长，冲突激烈的战斗主线任务，也没有刻意设置高潮，基本上就是骑马到达之后，把人都杀光了事。

在给主线任务做减法的同时，《荒野大救赎》却给支线做起了加法。一个内容为帮人找东西的支线任务，也可以被赋予充满时代意义的命题。在一系列的“陌生人”支线中，我们遇见了在沙漠里寻找海岸线最后渴死掉的“航海家”，被绑三次却不知悔改的诗人，信上帝信到死的少女，老伴死了腊肉还不埋的老头，在莱特兄弟已经上天之后却依然要用羽毛和海狸皮做飞机的发明家……这群“二货 NPC”均在外部环境剧烈变化的大时代坚持自己的内心，并且以此为出发点来寻找自己的救赎。和他们相比，经常用只言片语就把周围人喷得哑口无言的马斯顿，明显是处于超然的位置。然而他看得清历史的大势，却依然无法挣脱时代洪流的漩涡，《荒野大救赎》的主题，正是在通过和这些形形色色的人的互动，不断拷问着玩家们的灵魂。



和《横行霸道 V》之前作品中只能在任务点才能刷到少许存在感、其余时间仿佛就是一个孤魂野鬼的体验相比，玩家在《荒野大救赎》中的一举一动，都会和这个世界发生联系。在不同任务转场的过程中，诸如如抢劫、押运、盗马、追逃等等随机事件，会不断在马斯顿的身边上演。玩家是否选择介入，和解决这些冲突的方法，将会影响到自己的“荣誉”和“声望”。

这两个在 RPG 游戏中司空见惯的数值，竟这样神奇地打通了开放式动作设计游戏的任督二脉：一个三观极正，四处行侠仗义的马斯顿，会获得人们的爱戴，人们会到处传颂你的事迹。而一个坏事做尽的角色，则会被高额悬赏，随时随地都有可能遭遇赏金猎人们的围剿，玩家的冒险也会陷入寸步难行的泥潭之中。这彻底改变了过去仅能通过“警星”来呈现主角与开放世界关系的方法，将玩家的一举一动与这个鲜活的世界紧密联系。

## 结语

主流媒体近乎全满分评价、三天破七亿美元的销售额……再多的溢美之词，都无法形容《荒野大救赎 II》的非凡品质。然而在简要回顾一代之后，我们不难发现，这部发售一月有余的“神作”，其实也是一部站在巨人肩膀上的作品。早在 2010 年发行的初代中，圣地亚哥工作室就已经完成了几乎所有的核心设计——这，才是这部诞生于八年前的作品最牛的地方。

莱昂内说过“电影，就是能并入某个传奇的神话，它不是造梦工厂，而是神话工厂”。苍凉已成往事，往事已如飞烟。当西部的故事已经成为历史长河中的一滴水，我们只能随着电影回忆。电影里的往事就是我们记忆里的西部往事。

在《荒野大救赎》横空出世之后，我们不仅可以在游戏世界中凭吊失去的西部精神，还能在追寻西部之魂的道路上，书写自己的故事。虽然每一个玩家都走不出编剧的设置，就像八年前扮演马斯顿追寻自己的救赎之道的遭遇那样。然而，人为何必须走出自己的故事？你的任何选择难道不可以成为故事的一部分吗？这个纵马驰骋、拔枪生死、笑傲一切的如同神话般的时代，永远都值得我们去为它魂牵梦绕。




## 开放世界之王的又一次登顶之作

# 《荒野大救赎Ⅱ》媒体评价汇总一览

自“《横行霸道》系列”成名以来，Rockstar 就成为了开放世界游戏界的无冕之王，无数开发商试图模仿甚至超越他们的成就，但每一次 Rockstar 都用新的作品向游戏界证明了他们才是最懂开放世界的那一个。《荒野大救赎Ⅱ》是他们推出的最新开放世界作品，也是久违的“《荒野大救赎》系列”新作，对于这款开发时间极其漫长的大作，媒体们有何评价？好评如潮是肯定的，但或许其中的某些评价会出乎我们的意料。

**EDGE**




媒体简介：英国地区的老牌游戏杂志，创刊于1993年，截止2014年发行量约为1万8千本/年。

**评价摘选：**这款描述了对于时代发展恐惧的作品达到了一个惊人的技术新高度，让Rockstar之前的作品都显得无比过时。







媒体简介：由曾任职于Gamespot的编辑Jeff Gerstmann所创办的游戏网站和资料平台。

**评价摘选：**本作在开放世界游戏方式上取得了惊人的成就，把自身错综复杂的机制嵌入到了游戏的玩法当中，手段之高明堪称前无古人。

**Digital Spy.**




媒体简介：1999年于英国创办的综合娱乐类网站，在报导电影和电视剧新闻的同时也关注游戏领域。

**评价摘选：**《荒野大救赎Ⅱ》是一款无可争议的绝对经典之作，也是游戏开发史上的又一个传奇，而随着《荒野大救赎Online》的到来，我们在这个西部世界上的历险才刚刚开始。




**EASYALLIES**

媒体简介：由一群游戏媒体业老兵所创建的新游戏媒体，专注于视频节目制作，创建人中包括了游戏视频网站GameTrailers的联合创始人Brandon Jones。

**评价摘选：**很少游戏能够像本作那么漂亮、那么好玩而且如此体验丰富。它试图让我们放慢游玩时的脚步，品味它那充满了韵味的故事，挖掘出那一个个令人惊叹的细节。

**gameinformer**




媒体简介：创办于1991年的美国游戏杂志，以月刊形式推出，卖点是以各种顶尖大作制作封面故事。这本杂志的发行商是著名电子游戏零售商GameStop。

**评价摘选：**故事当中对于范德林德帮经历的详尽描绘不但显得引人入胜，而且与前作的故事连接得严丝合缝。与此同时，本作那生动又具有深度的开放世界，则是玩家们最不容错过的技术狂欢。







媒体简介：在1996年创办的综合娱乐信息网站，其游戏评分经常被视为游戏媒体界的风向标。

**评价摘选：**《荒野大救赎Ⅱ》的品质之高可谓是万中无一。它创造了一个精致而优雅的开放世界，并为其中的不法之徒们送上了一首颂歌。




**ELECTRONIC GAMING MONTHLY**

媒体简介：全称为《电子游戏月刊》（Electronic Gaming Monthly），是美国地区的老牌游戏杂志，创办于1989年。

**评价摘选：**在评判一款游戏时，要找到值得批评的地方总是比找到值得赞美的地方要简单，但是在《荒野大救赎Ⅱ》身上，这个道理不再适用。这是游戏史上被打造过最美妙、最严谨、最狂野和最严酷的作品。







媒体简介：专注于电子游戏新闻报道和评测的网战，创办于1996年，也曾以“游戏基地”这个名字在1999年进入过中国，但已经在2014年关闭。

**评价摘选：**《荒野大救赎Ⅱ》是一款绝佳的前传作品，但它自身也有着一个充满激情又发人深省的故事，当我们沉醉在它营造的世界当中，就难以抽身离开了。




**The Washington Post**

媒体简介：历史极其悠久的新闻媒体，创办于1877年，报导的内容包罗万象。他们在成立了网站之后，也让其成为了美国流量最大的网站之一。

**评价摘选：**我侄子告诉我这款让游戏让他觉得活着真是太幸福了，我不能同意更多。

**The Guardian**




媒体简介：创办于1821年的英国新闻媒体，并且于1855年改为日报。《卫报》以严谨的新闻报导而著称。

**评价摘选：**这款作品毫无疑问会被载入史诗。它理所当然地为栩栩如生的开放世界提升了标准，但除此之外，它也会让那些沉迷于老西部黑暗故事并且耐心十足的剧情派玩家感到心满意足。


西部传说
荒野大救赎Ⅱ完全攻略
系统篇






## 操作方式

### 通常操作

| 按键 | | 功能 |
|---|---|---|
| PS4 | XOne | |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 镜头移动 |
| 左摇杆 + 长按 × | 左摇杆 + 长按 A | 奔跑 |
| 左摇杆 + 连打 × | 左摇杆 + 连打 A | 冲刺 |
| 左摇杆 + □ | 左摇杆 +X | 跳跃 / 攀爬 |
| OPTIONS | MENU | 开启暂停菜单 / 开启地图（长按） |
| 触摸板 | VIEW | 变更视角（越肩 / 第三人称 / 第一人称）/ 进入电影视角（长按） |
| R3 | RS | 向后看 / 在轮盘菜单中选中武器 / 变更电影视角的镜头 |
| L3 | LS | 蹲下 / 站起 |
| L3+R3 | LS+RS | 开启鹰眼视角 |
| L2 | LT | 进入互动选择界面 |
| 长按 L2 | 长按 LT | 锁定附近的角色或动物 |
| R2 | RT | 拔出武器 / 射击 / 射击后扳下击锤（可用时） |
| L1 | LB | 开启轮盘菜单 / 拾取武器或物品 |
| R1 | RB | 进入或离开掩体 / 锁定动物后进行研究 |
| × | A | 长按可进行奔跑，快速连打可进行冲刺 |
| △ | Y | 场景互动 / 休息（长按） |
| ○ | B | 返回 |
| □ | X | 跳跃（移动时）/ 跳过或爬过障碍物 / 场景互动（长按）/ 吸引动物注意力（锁定动物时） |
| 长按→ | 长按→ | 开启背包 / 开启马鞍袋（接近或在马上） |
| ← | ← | 查看日志 / 查看日记（长按） |
| ↑ | ↑ | 吹口哨 / 呼唤马匹 |
| ↓ | ↓ | 查看当前目标（任务期间）/ 展开雷达 / 显示荣誉等级和环境信息 / 显示营地补给和资金状态（位于营地时）/ 更改雷达类型（长按） |

### 战斗操作

| 按键 | | 功能 |
|---|---|---|
| PS4 | XOne | |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 位于掩体内时移动 / 移动操作杆可向外探头 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 瞄准 |
| □ | X | 进行闪避（瞄准时）/ 防御对手攻击（近身战斗时） |
| 左摇杆 + □ | 左摇杆 +X | 转移掩体（位于掩体内时） |
| ○ | B | 装填弹药 / 近身攻击 |
| △ | Y | 抓住对手（近身战斗时） |
| L1 | LB | 装备或收起武器 / 开启武器转盘（长按） |
| 长按 L1+ 右摇杆 | 长按 LB+ 右摇杆 | 选择武器转盘内的武器，松开 L1/LB 后装备 |
| R1 | RB | 进入 / 离开掩体 |
| 长按 L2 | 长按 LT | 使用装备武器进行瞄准 |
| 长按 L2+R2 | 长按 LT+RT | 瞄准射击 |
| 长按 L2+R3 | 长按 LT+RS | 开启死神之眼 |
| 长按 L2+ □ | 长按 LT+X | 闪避 |
| R2 | RT | 快速盲射 |
| ← | ← | 切换越肩视角的左右方向（瞄准时） |
| ↑ | ↑ | 把枪瞄向天空进行鸣枪示警（瞄准时） |

注：①在设置里可以改行走时按一下 ×/A 键就开始奔跑；②按 OPTIONS/MENU 键进入多级菜单时可以长按 OPTIONS/MENU 键直接退出。但当更新生涯内容时按 OPTIONS/MENU 键确认后，必须长按○ /B 键才能退出。

### 骑马操作

| 按键 | | 功能 |
|---|---|---|
| PS4 | XOne | |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| L3 | LS | 安抚马匹 |
| × | A | 切换马匹速度 / 与同伴骑马的速度保持一致（长按） |
| 按两下 ×+ 左摇杆↑ | 按两下 A+ 左摇杆↑ | 组队骑行时向前移动 |
| □ | X | 跳跃 / 跳上车辆（速度相同时） |
| △ | Y | 上或下马 / 拴住马匹（长按） |
| ○ | B | 使出踢击 / 停止牵马（牵马时） |
| 长按 L1 | 长按 LB | 查看坐骑上存放的武器（靠近或骑马时） |
| R1 | RB | 减速 / 后退（静止时） |
| 按两下 R1 | 按两下 RB | 组队骑行时移动到队列后方 |
| L2 | LT | 锁定附近目标 |
| ← | ← | 锁定自己马匹时对其进行刷毛 |
| 长按→ | 长按→ | 查看马鞍袋上的物品 / 锁定自己马匹时对其进行喂食 |
| ↑ | ↑ | 吹口哨或互换马匹 / 锁定时可移除马鞍 |

### 菜单操作

| 按键 | | 功能 |
|---|---|---|
| PS4 | XOne | |
| 左摇杆 + ←或→ | 左摇杆 + ←或→ | 浏览菜单 / 在武器轮盘中更改弹药类型 |
| L3 | LS | 在地图上放置 / 移除标记 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 在轮盘菜单中选择物品 / 在地图上进行放大或缩小 |
| × | A | 确认 / 在地图上放置或移除路径点 |
| ○ | B | 取消 / 返回 |
| □ | X | 在地图上显示图例 |
| L1 | LB | 浏览标签页 |
| R1 | RB | 浏览标签页 |
| L2 | LT | 在武器轮盘菜单中浏览同类物品 / 在地图上缩小视野 |
| R2 | RB | 在武器轮盘菜单中浏览同类物品 / 在地图上放大视野 |



## 主界面解说




①**目标准星：**长按L2/LT进行瞄准时，会显示准星，瞄准到目标时准星会变为红色。
②**对应内容提示：**行动涉及到某些场景互动时，屏幕右下角便会出现相应的按键提示。
③**属性值：**屏幕左下角显示的玩家角色与马匹的主要属性。

· 生命值 - 角色所能承受的伤害总量。
· 体力值 - 角色所能承受的体力消耗。
· 死亡之眼 - 角色可以维持死亡之眼的时间。
· 马匹生命值。
· 马匹体力值。

属性值由核心值和外侧属性条两部分组成。

④**雷达：**雷达会显示当前自身周围存在的事物，并带有注释。例如基本方位、任务光点、敌人和各种可互动目标。
⑤**弹药：**左边数字表示当前武器的剩余弹药数量；右边数字表示当前可用弹药类型总量。
⑥**所持金：**当前持有的金钱。
⑦**荣誉值：**当前角色荣誉值的状况。

## 地图图标

| 图标 | 功能 |
|---|---|
| | 显示玩家角色当前位置 |
| | 显示主马匹/副马匹当前位置 |
| | 自定义地标 |
| | 路径点（含导航线） |
| | 敌人 |
| | 人类尸体 |
| | 主线任务（根据名字不同，字母简写不同） |
| | 陌生人任务 |
| | 露营地 |
| | 主营地 |
| | 理发店，能打理发型 |

| 图标 | 功能 |
|---|---|
| | 肉铺，能购买食品或贩卖皮毛、食材 |
| | 医药铺，能购买补剂 |
| | 杂货店，能购买各种物品 |
| | 枪械铺，能购买枪械、弹药及配件，还能自定义自己的武器 |
| | 旅馆，能进行沐浴或是租房进行休息、更衣 |
| | 卖报人 |
| | 邮局，能购买火车票或是消除赏金 |
| | 酒馆，能购买酒类商品 |
| | 剧场，买票后能欣赏电影或演出 |
| | 马厩，能购买马匹与相关商品 |

| 图标 | 功能 |
|---|---|
| | 马车驿站，付钱后能快速传送至到达过的城镇 |
| | 火车站，买票后能搭乘火车 |
| | 裁缝店，能购买服装 |
| | 捕兽人，能贩卖皮毛（包含传说动物）或制作传说动物相关套装及挑战相关的加强型装备 |
| | 鱼饵店，能购买各种钓鱼用的鱼饵 |
| | 快刀戳手指游戏点 |
| | 德州扑克游戏点 |
| | 扑克21点游戏点 |
| | 多诺米骨牌游戏点 |

## 图标的状态

| 图标 | 状态 |
| --- | --- |
| | 正常营业 |
| | 关店（休息时间） |
| | 关店（主线进度锁定或是被高等级通缉时锁定） |
| | 商店进货新品 |

# 营地

营地作为玩家帮派的根据地，里面有不少便利功能提供给玩家，同时与奖杯 / 成就相关的营地任务与物品需求也是出自于营地里的同伴。

## 营地图标

| 图标 | 名称 | 功能 |
| --- | --- | --- |
| | 主营地 | 玩家的营地，在此能睡觉、换衣服、剃胡须 |
| | 皮尔逊的肉铺 | 和城镇肉铺功能基本相同，但多了捐赠商品、制作营地装饰、背包等功能 |
| | 食物补给 | 可在皮尔逊处获取食物补给 |
| | 弹药补给 | 可在亚瑟的住处获取弹药补给 |
| | 医药补给 | 可在医疗车上获取医药补给 |
| | 肉汤与咖啡提供处 | 可以免费喝肉汤（恢复核心生命值，数天一次）或咖啡（恢复核心体力值，无限制） |
| | 帮派杂务 | 帮助帮派成员完成杂务 |
| | 贡献箱 | 帮派的贡献箱，可以往里头放钱或物品，然后用账本升级帮派营地 |



## 重要设施

**皮尔逊的肉铺：**贡献动物毛皮与动物尸体的设施，最重要的是能够升级背包。一般来说，没有金钱需求的时候，从动物身上打到的完美动物皮毛都要捐赠给皮尔逊，以方便制作大容量背包。

**贡献箱与账本：**升级营地的重要设施，往帮派贡献箱里捐钱或是物品（会自动转换为金钱），贡献箱里的钱就可以通过账本进行营地功能升级。皮尔逊肉铺要制作背包的话还需要通过在账本选择“皮革制作工具”一项进行升级才能解锁该功能。顺带一提，购买了特别版或终极版的玩家，可在升级营地功能或补充物品时享有8折优惠。

**营地快速传送：**在城镇中玩家可以通过马车驿站或火车站进行快速移动，而营地里也有这个功能，需要在账本里的“住处”一项按照“最重要”（升级达奇的帐篷）→“下一个”（升级亚瑟的帐篷）的升级顺序改善亚瑟的帐篷。升级完毕后，亚瑟的帐篷车里就会出现快速传送用的地图，调查它便可以快速移动到去过的城镇。

## 大容量背包

本作的背包实际上不限物品的种类，只会限制同种类物品的携带数量。大容量背包的制作目的便是解除数量的限制，让玩家能有更多的存货（特别是买高级香烟抽香烟卡的时候）。大容量背包在营地的“皮尔逊的肉铺”处进行制作，要先在账本选择“皮革制作工具”一项进行升级才能解锁该功能。下表列出升级背包所需素材方便玩家对照，部分背包有解锁要求。

注：完成主线剧情后，玩家可前往黑货铺处直接购买所有背包。

| 背包 | 功能 | 所需素材 | 解锁要求 |
| --- | --- | --- | --- |
| 补剂背包 | 增加所有购买及制作的补剂类型的携带上限 | 完美的鹿皮×1、完美的公鹿皮×1、完美的麋鹿皮×1 | - |
| 原料背包 | 增加可制作的补给品和补剂的可食用材料的携带上限 | 完美的鹿皮×1、完美的獾皮×1、完美的松鼠皮×1 | 给皮尔逊带去5具动物尸体 |
| 工具背包 | 增加所有常用的工具类型的携带上限 | 完美的鹿皮×1、完美的麋鹿皮×1、完美的山狮皮×1 | - |
| 补给品背包 | 增加所有从商店购买以烹饪的补给品类型的携带上限 | 完美的鹿皮×1、完美的野牛皮×1、完美的浣熊皮×1 | - |
| 材料背包 | 增加可制作不同的物品的大部分可食用材料的携带上限 | 完美的鹿皮×1、完美的野猪皮×1、完美的鬣蜥皮×1 | 在放哨营火旁制作3份配方（在放哨营火处休息便可制作或烹饪） |
| 贵重物背包 | 增加所有可出售变现的贵重物品类型的携带上限 | 完美的鹿皮×1、完美的河狸皮×1、完美的兔皮×1 | 在贡献箱捐赠50美金（只可现金） |
| “东部传说”背包 | 大幅增加所有物品类型的携带上限 | 完美的鹿皮×1、完美的美洲狮皮×1、完美的狼皮×1 | 制作所有其他背包 |

# 快速移动方式

游戏中的地图非常广阔，因此有效地利用快速传送方式是非常节省时间的，下面介绍一下本作的四种快速移动方式。

## ★ 营地内的快速传送 ★

在前文的营地部分也有提及，玩家可在亚瑟的帐篷里调查地图快速传送到去过的城镇。事前准备工作需要在账本里的“住处”一项按照“最重要”（升级达奇的帐篷）→“下一个”（升级亚瑟的帐篷）的升级顺序改善亚瑟的帐篷。升级完毕后，亚瑟的帐篷车里就会出现快速传送用的地图。

## ★ 马车驿站传送 ★

有一定规模的城镇都会有一个马车驿站，以步行状态来到马车驿站旁边选择乘车，即能花费金钱快速传送到去过的城镇（在当前区域无通缉状态的情况下）。

## ★ 火车站传送 ★

和马车驿站同样，大部分城镇都有火车站点，前往邮局购买火车票就能快速移动至目标城镇。

## ★ 电影视角赶路 ★

这种方式不算是快速移动，但胜在方便。开启大地图选择一个导航点，然后在骑马疾驰的时候开启电影视角就能自动跑到导航地点。这样做的好处是不用玩家自己操纵，也不会消耗马匹的体力；坏处就是碰到随机触发的抢劫事件时若玩家没有及时发现就会被打死。如果是走远路的话不是太建议用电影视角赶路。

# 角色属性值

玩家角色在本作中拥有三大属性值，分别是生命值、体力值与死神之眼。这三种数值由核心值和外侧属性条两部分组成，可以理解为外围的外侧属性条就是普通的体力条，损血或是消耗体力的时候就会减少外围的数值；而内围的核心值则是根据时间流逝而消耗的，若核心数值过低，那么外侧属性恢复速度就会减慢。此外，若在外侧属性条全部消耗完毕的情况下，不仅核心值的消耗速度会迅速提升，且继续触发扣除外侧属性条的动作时，核心值也会随之消耗。简单来说，要更有质量地存活下去的话，必须保证核心数值始终维持在一个安全范围内，这样角色的状态才不会受到影响。

核心值只能通过食用对应的食品与补剂恢复；外侧属性条存在等级之分，总计 10 级，满级才会使整个外侧属性条填满，在后文经验值部分详解。




## ★ 黄金状态 ★

属性值由核心值和外侧属性条两部分组成,而这两部分都存在“黄金状态”，玩家需要吃下对应的补剂才会触发黄金状态。外观上就是对应的图标变成了金黄色，黄金状态对于玩家来说是非常有利的，在激烈的战斗当中玩家应积极服用补剂（可在医药铺购得），让自己的属性值进入黄金状态，比如战斗中服用蛇油维持自己死神之眼能够常时开启，会让战斗简单不少。下面介绍一下两部分的黄金状态。



▲外侧属性条：外侧属性条的等级暂时提升到最高的等级10，当通过自然恢复或是消耗解除黄金状态时，外侧属性条恢复到当前等级的上限值。



▲核心值：核心值暂时不会消耗，通过自然恢复或是消耗解除黄金状态时，核心值恢复到最大值。

| 图标 | 名称 | 外侧属性条消耗动作 | 外侧属性条恢复方式 | 核心值消耗方式 | 核心值恢复方式 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 生命值 | 角色受到伤害 | 食用对应补剂/静止 | 饥饿/劳累 | 睡眠/高级洗浴/食用食品 |
| | 体力 | 奔跑/游泳/跳跃/攀爬 | 食用对应补剂/静止 | 饥饿/劳累 | 睡眠/任意洗浴/食用食品 |
| | 死神之眼 | 使用死神之眼 | 食用对应补剂/击杀敌人 | 饥饿/劳累 | 睡眠/高级洗浴/食用食品 |
| | 马匹生命值 | 马匹受到伤害 | 食用对应的马用药品 | 饥饿/劳累 | 食用食品 |
| | 马匹体力 | 马匹疾驰 | 食用对应的马用药品/放慢马匹奔跑速度 | 饥饿/劳累 | 食用食品 |

## ★ 不良状态 ★

除了时间因素以外，以下状况也会使核心值受到损耗。受其影响的核心值内会有图标闪烁，可以等待其自然恢复，也可以通过更换衣物等措施解除不良状况。

**体重：**关于超重与过轻的问题，它们属于有好有坏的特殊状态。如果体重超重，那么体力消耗就会提高，但伤害吸收也会提高；体重过轻的话，伤害吸收会降低，但体力消耗会减少。关于角色体重，和现实差不多经过一天的时间就会消耗，想进入超重状态的话保持吃了睡，睡了吃的过程即可，推荐在城镇的旅馆完成。

**醉酒：**除了上述异常状态外，玩家角色还有一个醉酒状态。醉酒状态下不能使用死神之眼，且画面晃动行走困难，若酒精度达到最高值还会直接昏迷不能行动。要避免这种状态注意不要喝太多酒即可，每种酒类都有着自己的酒精浓度。

| 图标 | 名称 | 解除措施 |
|---|---|---|
|  | 超重 | 控制食量 |
|  | 过轻 | 多吃 |
|  | 过热 | 换夏装 |
|  | 过冷 | 换冬装 |
|  | 中毒 | 吃人参、乳草等食品/睡觉/返回营地/开始新任务 |

## ★ 毛发生长速度 ★

此项属于外观数值，除了影响玩家的视角享受以外对游戏本身任何没有影响。剃胡子可以在营地里的亚瑟帐篷内完成，剪头发则需要前往城镇内的理发店。

| 头发长度 | 胡子长度 | 生长时间（游戏时间） | 生长时间（现实时间） |
|---|---|---|---|
| 0 | 0* | - | - |
| 1 | 1 | 2日 | 1.6小时 |
| 2 | 2 | 2日 | 1.6小时 |
| 3 | 3 | 4日 | 3.2小时 |
| 4 | 4 | 8日 | 6.4小时 |
| 5 | 5 | 12日 | 9.6小时 |
| 6 | 6 | 20日 | 16小时 |
| 7 | 7 | 20日 | 16小时 |
| - | 8 | 16日 | 12.8小时 |
| - | 9 | 16日 | 12.8小时 |
| - | 10 | 26日 | 20.8小时 |

＊注：仅在理发店可以修剪到此长度。




## ★ 各大属性的经验值 ★







| 外侧属性条等级 | 升级所需经验值 |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 2 | 50 |
| 3 | 100 |
| 4 | 200 |
| 5 | 350 |
| 6 | 550 |
| 7 | 800 |
| 8 | 1100 |

每个属性都有自己的经验值，进行特定动作能为特定属性获得经验值。如图所示，累积经验值提高属性值的等级后，玩家可用的外侧属性条才会增加。

注：通常升级即使到通关也只能升到8级，要升到10级需要完成特定挑战。

### ● 生命值经验

| 提升方法 | 是否可以重复提升 | 获得经验值 |
|---|---|---|
| 服用人参灵药 | 可（但饮品数量有限） | 提升下个等级所需经验值的25% |
| 完成挑战 | 否（一个挑战只能触发一次提升） | 30 |
| 划船100米 | 可 | 20 |
| 弓或投掷武器击杀 | 可 | 20 |
| 近战击倒/击杀 | 可 | 10 |
| 钓到鱼 | 可 | 10～30（根据尺寸而定） |
| 跳50次 | 可 | 5 |
| 潜入击倒/击杀 | 可 | 5 |
| 弓箭或投掷武器攻击 | 可 | 5 |
| 狩猎时一击猎杀 | 可 | 3 |

### ● 体力值经验

| 提升方法 | 是否可以重复提升 | 获得经验值 |
|---|---|---|
| 服用陈年海盗酒 | 可（但饮品数量有限） | 提升下个等级所需经验值的25% |
| 完成挑战 | 否（一个挑战只能触发一次提升） | 30 |
| 以25HP以下的状态在战斗中存活 | 可 | 20 |
| 冲刺100米以上 | 可 | 20 |
| 游泳15秒以上 | 可 | 20 |

### ● 死神之眼经验

| 提升方法 | 是否可以重复提升 | 获得经验值 |
|---|---|---|
| 服用缬草根 | 可（但饮品数量有限） | 提升下个等级所需经验值的25% |
| 完成挑战 | 否（一个挑战只能触发一次提升） | 30 |
| 完成营地杂活 | 可 | 5 |
| 获得特别收集品 | 可 | 5 |
| 剥皮 | 可 | 1～10（根据动物种类而定） |
| 50米以外爆头击杀 | 可 | 1～5（根据距离而定） |
| 制造物品 | 可 | 1 |
| 烹饪 | 可 | 1 |
| 非瞄准击杀 | 可 | 1 |

注：人参灵药、陈年海盗酒和缬草根为游戏中的特殊饮品，无法在商店购得，但可以在地图中收集而得。这些特殊饮品大多数分布在房屋或是废弃的马车内，一些帮派盘踞的小营地也可能搜得到，甚至捐赠钱财给乞丐也可能获取，玩家路过发现时请千万不要错过。

# 荣誉系统

荣誉系统能衡量游戏内角色行事时的道德观，正义的行为会增加角色的荣誉值，邪恶的行径则会减少角色的荣誉值。每当角色的荣誉值提升或降低到一定数值时，都能达到特定等级，达到等级会带来不同的好处。除了与挑战相关以外，高荣誉值不仅能享受商铺打折的待遇、部分荣誉任务的开启，还会影响到结局的走向。




| 提高荣誉值的行动 | 任务中的选项、在帮派内干杂活、完成帮助他人等道德正义之举、钓鱼放生 |
|---|---|
| 降低荣誉值的行动 | 任务中的选项、搜刮没有罪行的陌生人、偷马、随意伤害陌生人等邪恶行径 |

## ★ 荣誉值高低的影响 ★

| 等级 | 荣誉值 | 影响 |
|---|---|---|
| -8 | -320 | - |
| -7 | -280 | - |
| -6 | -240 | - |
| -5 | -200 | - |
| -4 | -160 | - |
| -3 | -120 | - |
| -2 | -80 | - |
| -1 | -40 | 搜刮尸体时，死神之眼补剂、投掷类武器等出率提升 |
| 0 | 0 | 搜刮尸体时，普通补剂、便宜珠宝、马匹消耗品出率提升 |
| 1 | 40 | 搜刮尸体时，强力补剂、珠宝、食物出率提升 |
| 2 | 80 | 商店打9折优惠 |
| 3 | 120 | 商店服装追加：斗牛士装束、麦克劳克林装束、骑士装束、科森装束、坎伯兰装束、牛仔装束、瓦伦丁装束、罗斯科装束 |
| 4 | 160 | - |
| 5 | 200 | 商店打75折优惠 |
| 6 | 240 | 商店服装追加：拳击手装束、牧畜装束、赌徒装束、多维尔装束、福克顿装束、流浪汉装束、露莓溪装束、兽医装束 |
| 7 | 280 | 商店打5折优惠 |
| 8 | 320 | - |

# 武器

一把好枪对于牛仔来说是必不可少的，本作中收录了大量枪械供玩家选择，同时也提供了弓等额外武器用于不同的场合，下面就来介绍一下不同种类武器的特点。枪械在种类分支之下还有不少不同类型的枪，需要全武器列表请参考后文生涯篇的“武器”部分。

## ★ 枪械的数值 ★

在武器轮盘中可以清楚地看到持有枪械的属性值，其中属性槽分为了白色、灰色以及黑色三部分。

白色为枪械的现有数值，灰色为枪械的上限数值，黑色就是超过上限值的部分，无论什么方法都到达不了。在枪械铺的“自定义”一项可以改造玩家的手持枪械，这种方法可以增加枪械属性灰色的上限值，而白色的现有数值变动则通过更换枪械的弹药实现，比如说滚轮闭锁步枪在更换到中空弹的时候，伤害这项属性就能达到白色与灰色同值，亦即威力达到上限值。




## ★ 手枪 ★



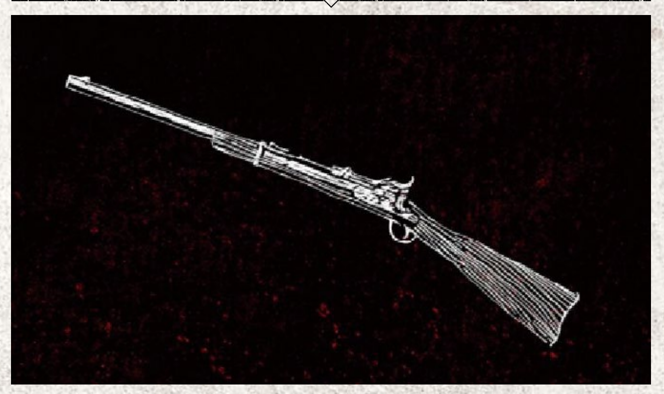
手枪的威力没有左轮手枪大，但可以装填更多的子弹，并能以更快的速度进行装填。

## ★ 左轮手枪 ★



与手枪相比，虽然左轮只能装填六发子弹，但它拥有更高的伤害力和精准度。以此为代价，装填速度和射速都比较慢。

## 步枪



这种长射程长枪以远距离精准射击为设计初衷。精准度极佳，但射速与上弹速度都较慢。如用带长筒瞄准镜的步枪，一发子弹即可造成严重伤害。

## 连发步枪



与步枪相比，连发步枪拥有更卓越的射速和弹药容量，只是精准度和伤害力都打了折扣。在死神之眼状态下爆头难度大幅降低，因此比起一枪换弹的步枪，连发步枪可以在混战中通过爆头迅速解决敌人，伤害也可以通过弹药弥补。

## 霰弹枪

作为重型火器能够一次性射出大量霰弹，在近距离和对付复数目标时极为有效，切换独头弹可以获得更远的射程和精准度。游戏中的大杀器，只要经过改造配合高爆独头弹等高伤害弹药，即使是保持一定的距离也能一枪解决敌人。



## 弓箭



一种安静且精准的武器，可制作多种箭矢供其使用。弓多适用于潜行狩猎的场合。

## 投掷武器




如飞刀和手斧这类武器能够无声无息地击杀敌人，如果不需要隐藏行踪，那就可以更换为燃烧瓶或炸药向敌人投掷。

## 近战武器



在文明场合或无法携带枪械的情况下牛仔只能赤手空拳应战。但也可以找到许多刀具与手斧，在战斗中发挥作用。

## 弹药

武器弹药可以从枪械铺或是杂货店中购买，自己制作或是从敌人身上搜刮也能获得。部分弹药只能通过习得配方（配方可在黑货铺购买或任务奖励、搜刮地图获得）来进行制作，每种弹药类型都有着各自的特殊属性，分辨好特性能使战斗更为轻松。弹药更详细的数据请参考生涯篇的“武器”部分。

**高速弹：**提升攻击距离与伤害。

**分裂弹：**稍微提升伤害，提升精准度并降低死神之眼的消耗。

**中空弹：**大幅提升伤害。

**高爆弹：**提升伤害至上限值。

**独头弹：**提升攻击距离、精准度。

**燃烧弹：**大幅提升伤害。

**高爆独头弹：**提升攻击距离、精准度，提升伤害至上限值。

**捕猎弹：**.22口径，专门用于狩猎兔子等小型动物用。



## 武器保养



武器的状态会随着使用时间和环境因素恶化，定期保养才能使其保持完美状态，武器是否需要保养，可以从状态那一栏里看出来。武器变脏或者生锈都会导致伤害降低，上膛速度变慢，装弹时间变长。想要保养武器，需要从武器轮盘中选中需要保养的武器，随后按 R3/RS 键进行保养，然后按□ /X 键清洁武器。清洁需要枪油，一般可在枪械铺购得。枪械铺老板也可以有偿为玩家进行武器保养。

武器部件、饰品、护身符、装备和装束都会对武器保养造成影响。饰品和护身符可在黑货铺制作，要准备好所需的材料。

## 武器配件与熟练度

**配件：**在枪械铺可以对武器安装配件从而增强武器的威力或是实用度。完成相应的挑战后，还可以在捕兽人商店购买进一步强化的加强型武器配件，这些配件若是凑齐套装的话还会为玩家带来额外的加成。

**熟练度：**长时间使用同一类武器时，玩家的技巧就会随之上升，从而能够减少武器的后坐力并加快上弹速度。开启暂停菜单可在“进度”→“生涯”→“武器”中查看相应武器的熟练度。

## 易错过的特殊武器

**弗拉科的左轮手枪：**“枪手传”任务（陌生人），击败弗拉科·埃尔南德斯后从尸体旁拾取。

**格兰杰的左轮手枪：**“枪手传”任务（陌生人），击败埃米特·格兰杰后从尸体旁拾取。

**米德奈特的手枪：**“枪手传”任务（陌生人），击败比利·米德奈特从尸体旁拾取。

**卡洛威的左轮手枪：**“枪手传”任务（陌生人）完成后，在卡洛威的尸体旁拾取。

**稀有滚轮闭锁式步枪：**第三章“赏玩魔术师”任务（主线），杀死谷仓上方的赏金猎人后从尸体旁拾取。

**稀有霰弹枪：**如图所示，在安尼斯堡西北侧，有一个名字叫隐士的NPC躲在一个小屋里，听到对话后在门外等待他出来，杀死他后可以拾取稀有霰弹枪。注意这个NPC的血量非常高，一定要小心不要反被打死了。




特殊武器特殊在其涂装上，虽然不能通过自定义改造数值，但胜在基本上都很好看。

# 战斗技巧

## 枪战

本作在射击时自带辅助瞄准功能（可在暂停菜单的设置里调节），一旦开启辅助瞄准功能，那么用枪械瞄准时目标准心就会自动放在最近的敌人身上。对阵人类的时候，准心放置的位置约为敌人的胸口处，因此只要稍微上推摇杆，就能把准心移到敌人的头部进行爆头射击，当然要熟练掌握此技巧需要练习与预判，毕竟敌人是会动的。想要轻松爆头的话多开启死神之眼是最有效率的，当死神之眼值不够的时候，击杀敌人或使用补剂即可回复。

## 近战

剧情任务、特殊事件或是不准携带武器的场合下，需要玩家赤手空拳与敌人对战。在与敌人拳斗的时候，□ /X 键的防御是至关重要的，在敌人即将挥拳的时候按下□ /X 键能挡住敌人的拳头，迅速按下○ /B 键就能进行反击。先按住防御键，然后在敌人挥拳过来时往反方向拉左摇杆，就能闪避敌人的拳头。掌握好防反和闪避两种技巧，在拳斗中就能立于不败之地！

若手持套绳进行近战时，按○ /B 键就能立马把敌人五花大绑，算是一个实用技巧。

## 死神之眼

死神之眼是系列的一大特色，在瞄准时按下 R3/RS 键发动。在死神之眼状态下，时间的流逝将会变慢，玩家所受到的伤害也会减少。死神之眼分为以下 5 个等级,并且和生命值、体力值都不同，是根据主线流程的进度锁等级的，玩家即使死神之眼的经验值到达能升级的阶段，依然需要主线流程到达相应的进度，才可以提升死神之眼的等级。

| 等级 | 效果 | 解锁时机 |
|---|---|---|
| 1 | 将准星移动至敌人/动物的任意身体部位，会将其自动标记为目标 | 第一章“老朋友们”后 |
| 2 | 可以手动标记多个目标，将准星移动至敌人的任意身体部位，随后按下R1/RB即可添加一个目标 | 第二章“火上浇油：第4部分”后 |
| 3 | 如果射击敌人/动物时没有将其标记为目标，则死神之眼不会取消，可以继续在死神之眼模式下开枪 | 第四章“城市消遣”后 |
| 4 | 会自动显示敌人和动物身上可以造成重伤的区域 | 第五章“欢乐易逝”后 |
| 5 | 会自动显示敌人和动物身上可以造成重伤和致命伤的区域 | 第六章“再见了，亲爱的朋友”后 |

由于玩家角色基本上挨不了几枪便会死亡，所以遇到拦路抢劫或是围攻战时及时开启死神之眼清场会降低不少难度。死神之眼经验值增加的方法请参考前文的“属性值”部分。

## 决斗

一代延续下来的系统，当双方进入决斗状态时，左上角系统会提示慢慢按下 R2/RT 键。

按压 R2/RT 的过程为准备阶段，按压的速度会影响亚瑟拔枪的速度，拔枪的速度则会影响玩家用来瞄准的时间。比如说，快速完全按压 R2/RT 会很快的把枪掏出来，但瞄准时间会相应减少，而按压 R2/RT 的速度过慢的话，拔枪速度也会变慢，这样就很容易被敌人杀死。因此要在决斗中获得胜利，需要玩家掌握拔枪的节奏。

拔枪后按 R2/RT 键进行射击时，等于进入了死神之眼状态，除了射击头部秒杀敌人以外，还可以射击对方拿着武器的手以打掉武器。在要求活捉敌人的赏金任务中，碰到要求决斗的敌人时，射击手部是非常有效的方式。



# 马匹



在游戏中玩家能发现大部分牛仔都爱马如命，事实上奔驰于西部大地确实离不开马匹。游戏中提供了总共 19 种类的马供玩家选择骑乘，接下来就介绍一下关于马匹的相关知识。全马匹的资料请参考后文生涯篇部分的“马匹”。

## 马匹的属性



马匹与玩家角色一样有着生命值与体力值，同样分为核心值和外侧属性条，同时还有着速度、加速度和默契值。若在马匹体力值不足的情况下进行奔跑，马是会把主人摔下去的，因此要时刻注意马匹的状态。另外要注意的是，故事模式中马匹的死亡是永久性的，所以玩家身上要随时备好马用药物。速度与加速度顾名思义，数值越高马匹的奔跑速度越快，在这个经常需要马匹赶路的游戏里，速度快的马匹是非常重要的。如果要持久进行加速的话，还要留意马匹的体力。

马匹的速度与加速度根据品种有着固定的数值，但可以在马厩通过购买更高品质的马镫提升这两项数值。

## 马匹默契值

与马匹长时间相处后，玩家与马匹之间就会因为信任和理解而产生默契。默契分为四个等级，当默契提升时会获得以下好处：

①马匹的生命值和体力值提升。
②从更远的距离甚至是战斗中呼唤自己的马匹。
③马匹能够渡过更深的水，或者走更难走的路段。
④马匹更难被偷走。

增加默契的方式有：

①马匹焦躁不安时对其进行安抚。
②马匹饥饿时为其进行喂食。
③马匹变脏时为其进行清洁。
④骑行、牵马、与马匹一起游泳。
⑤移除装载在马匹上的重物。
⑥拴住马匹。

## 马匹的类型与掌控

除了种类以外，马匹还被归类为总共 7 种不同的类型，不同类型的马匹在游戏中的表现也有所不同，下面介绍一下每个类型马匹的特点。

**骑乘马：**最为普通的马，无论是在野外还是城镇内都是数量最多的类型。能力值较低。

**挽马：**也是非常普及于人类社会中的马匹，它们被广泛应用于拉马车或是农耕。特点是体型大，速度慢。

**赛马：**这种类型的马有着优越的速度与加速度，但生命值与体力值都偏低。

**战马：**相较赛马，这种类型的马生命值与体力值更高，但速度与加速度

就逊色些许。

**驮马：**这种类型的马有着较高的体力值，平均的生命值和速度，但加速度就略逊一筹。

**双类型马匹：**属于这类的马匹有种两种类型，比如土尔库曼马兼备赛马与战马的类型。这种马匹更加珍稀也更贵，但拥有平均值以上的能力值。

**特优马：**高珍稀亦是高价钱的马匹，顾名思义，此类型的马匹有着卓越的能力值。

**掌控：**马匹还有一个掌控的属性，体现在马匹对玩家命令的反应程度，简单来说就是好不好骑。掌控程度由低到高分为重型、标准、赛马、优良四种类型，马匹掌控的类型由马匹的类型决定，比如掌控优良的马匹是只有特优马才能做到，最容易操控的当然就是掌控优良的马匹。

## 圣丹尼斯刷马法

玩家可以训练或驯服野马来获得它们的信任，在野外发现野马后需要慢慢接近，并在其不安时按 L2/LT+ □ /X 安抚它们，最后为其套上马鞍让它成为专属自己的马。想要不费力气的话，也可以去马厩购买马匹。不过因为野外有传说马可驯服，具体还是看玩家个人需求。接下来介绍一个不需要在野外寻找马匹的简便方式。此方法的好处是在游戏早期就能获得强力的马匹，坏处是刷出好马要花费的时间比较长，就看玩家是否有需求了。顺带一提，用这种方法驯服马匹是不满足相关挑战要求的。

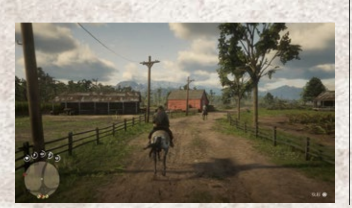
①首先要选择一个没有恶劣天气的白天，目标城镇为圣丹尼斯，具体地点如图所示。




②此处的红色门民家



后方就有一个小小的马房，在这里可以刷出游戏中除传说马以外的马匹以及不同的颜色，省去玩家去野外寻找的功夫。具体步骤是来到马房附近，打开物品轮盘选择双筒望远镜，然后观察马匹信息看看是否符合自己的要求。不满意的话就往北方跑，来到如图所示的红房子后往回跑，这样红门民家的马就会刷新了，再次来到红门民家，然后重复观察马匹的过程即可。



③如果是在第四章前的场合下来这里刷马的话，大部分情况下这里都会刷出比较低级的田纳西走马和肯塔基骑乘马，所以推荐进入第四章完成主线任务“金鸟笼”后再来刷马。笔者推荐玫瑰灰色的阿拉伯马，是综合数值最高的马匹，只可惜这种马比较胆小，想要胆子比较大的马还可以选择土库曼之类的战马。

④发现目标马匹后，戴上蒙面巾直接上去骑就可以了！运气好的话连目击也不会被触发，但荣誉值是必定会扣一点的。不过要注意的是，要是帮派里的人有骑同样种类的马，那玩家是无法把此马匹当坐骑的。

## 传说马



游戏中一共有 3 种传说马，第一种是阿拉伯马的白色皮毛传说马；第二种是美洲野马的虎纹骝色传说马；第三种是最为稀有的美国花马的白斑传说马，这种马只能在野外随机的营地里刷出，一旦刷出就可以杀人抢马了。只不过 3 种传说马的属性都不算高，只是毛色独特，除了美国花马的白斑传说马以外其余两匹传说马还能用“圣丹尼斯刷马法”刷出。

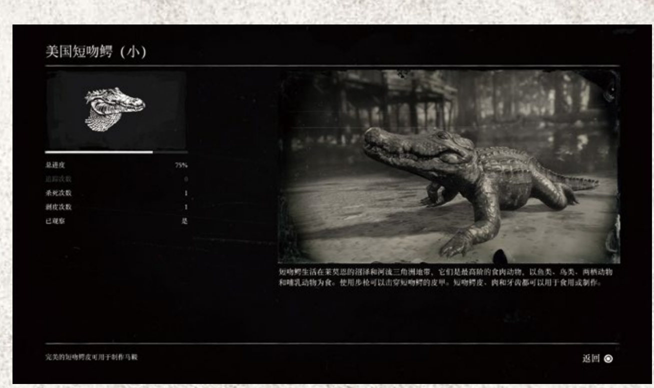
### ● 阿拉伯白马




### ● 虎纹美洲野马



# 打猎




狩猎动物能够获得肉和皮毛，还有其他实用材料，肉可以制作料理或是贩卖给城镇，也可以给帮派提供食用品；皮毛能够制作物品或是贩卖；牙齿或是爪子等特殊部位更是可以制作成护符。可以说动物身上一身宝，但狩猎时必须要谨慎选择武器，否则会损坏动物的皮毛，使得动物相关材料的价值大打折扣。玩家可在暂停菜单中的“进度”→“生涯”→“动物”一项查看经过研究的动物讯息，比如栖息地、获取完美品质毛皮所需使用的武器等实用讯息，所以狩猎时要多多研究动物。

此外，在地图里还能采集植物，这些植物不仅能作为配方中的材料发挥作用，还能在烹饪时当成调料使用，让料理的效果更上一层楼。全动物与植物的详细资料请翻阅后文生涯篇的“动物”与“植物”两部分。

**狩猎的几点诀窍：**

1. 在森林中进行潜行狩猎时需要使用弓箭，否则枪声会惊动其他动物。拉弓的时间越长，箭矢威力越高，但是也越不好瞄准。

2. 开启鹰眼视角再按 R1/RB 键聚焦猎物踪迹，这样就能让猎物的踪迹更加显眼。

3. 发现猎物时需要与它保持距离或是位于下风处，否则会被猎物发现。

4. 瞄准猎物的弱点位置射击，命中要害让其一击死亡能更好地维持毛皮和尸体品质。小型动物如兔子、臭鼬等要用小型的箭或是小口径的子弹对付，中型动物用步枪、弓等武器应对，而大型动物则可以制作毒箭来命中要害。传说动物则不用顾虑击杀方式，随便用任何武器击杀都能获得独特的毛皮与素材。

5. 瞄准某些动物时可以按下 L2/LT 键 + □ /X 键向其呼喊，这样猎物就会抬头，在抬头的瞬间可以更容易瞄准其头部狙击。

6. 使用诱饵、气味掩盖剂等道具进行狩猎可事半功倍。

7. 多按 L2/LT 键 +R1/RB 键观察动物，这样右下角的动物信息名字左侧就会出现动物的星级。三星的动物才会出完美毛皮。

8. 先狩猎传说公鹿，用其素材在黑货铺制作出传说公鹿饰品，能够提升动物剥出完美毛皮的几率。




▲到搜集完美毛皮的阶段，就只有名字旁是三星的动物才有狩猎价值了。



# 钓鱼

钓鱼不仅可以获得鱼肉，还能获得其他实用材料。首先要找到一片水域，从物品轮盘中装备鱼竿（第二章主线任务“得人的渔夫”中获取），随后根据想捕获的鱼类选择合适的鱼饵。每种鱼类会以不同的方式咬饵，当鱼饵被用力咬住时，按 R2/RT 键开始收鱼。鱼咬钩后按↓键能把鱼一口气往玩家的位置拉，然后不断旋转右摇杆即可收线，但收线途中鱼会挣扎，在鱼挣扎期间不能连续收线，否则鱼线会断掉。当鱼竿的位置慢慢向下弯的时候再次按↓键把鱼竿抬高，这样收鱼的速度会快很多。鱼饵可在鱼饵店购得，人造拟饵比鱼饵更加结实并可以多次使用，只是稍微昂贵一点。拟饵也有不同种类以适应不同水域里的鱼类。




▲一定要在这间特殊鱼饵店才能购得特制拟饵。




每种鱼类都有一条体型最大的传说鱼类，它也是该鱼类中最难捕捉的鱼，当玩家接近传说鱼类的时候，它会在地图上闪现光点。暂停菜单中的“进度”→“生涯”→“鱼类”可以查看鱼的信息。传说鱼必须要使用特制拟饵才能钓到，普通的鱼饵它是看不上眼的。而特制拟饵的获得方法，需要最早于第三章烙铁湖处触发陌生人任务“天生钓手”，触发地图如上图所示，与杰里米·吉尔对话后不仅能获得传说鱼类的分布地图，还能解锁拉格拉斯的鱼饵店里的特制鱼饵一项，使用这种特制鱼饵才能钓得上传说鱼类。

全鱼类的详细资料请翻阅后文生涯篇的“鱼”部分。

# 通缉系统

本作不限制你为善或是作恶，但犯罪是有惩罚机制的。在玩家犯下抢劫、故意伤害他人等罪行后，屏幕右上角会出现“通缉”或“目击”的文字。犯罪有一套完整的事件链，下图列出犯罪的事件链方便玩家参考。

## 犯罪完整事件链

无违法状态。

玩家实施犯罪行为。

在犯案现场附近的NPC目击了事件。如果玩家没有被目击，那么目击证人会在不知道犯人是谁的情况下去报案。

有NPC目击犯案现场并认出了玩家，NPC会开始逃跑去报案。

如果犯案现场没有任何目击证人，那么玩家就会维持无违法状态，也不会触发通缉系统。

玩家没有被目击证人认出，也没有在犯案现场被警察抓到。

不会触发赏金，也没有罚款。

玩家被目击证人认出，但在目击证人逃跑途中成功阻止了目击证人（杀害或是捆绑皆可）

玩家被目击证人认出，并且被目击证人成功逃脱并报案。此时画面右上角便会触发玩家的通缉状态，还会显示赏金值。赏金值由犯罪行为的种类决定，继续触发犯罪行为的话赏金会继续增加。每进入一个新的区域，画面上方都会显示玩家目前的赏金值，也可以主动按↓键查看。

警察到达现场。

玩家不反抗警察并投降（仅限于轻度犯罪的场合），投降的方法是原地等待警察接近，当警察用枪指着玩家的时候，按△/Y键即可投降。

玩家反抗警察或是逃跑。

通缉阶段1：主动追捕。警察会来到犯罪现场试图杀害玩家，此时画面左下角的雷达会显示一个红色圆圈区域。如果玩家在红色圆圈区域内再度被警察目击，那么红色圆圈区域就会以玩家会中心刷新一次。反之没有在红色圆圈内被警察目击时，红色圆圈区域就会静止在玩家最后被目击的地点。如果玩家反抗或是杀掉警察，那么警察的装备会变得更加精良，警力也会增强。

通缉阶段2：被动通缉。如果玩家成功逃离红色圆圈搜查区域，并保持没有被执法人员目击的状态下至右上角的“通缉”字样变为灰色，那么警察就会放弃主动搜寻玩家。如果玩家一直不去邮局交赏金，那么负责追捕的警察数量和火力都会增多，路上也会随机遭遇赏金猎人。经过12小时后，野外就会开始随机遭遇赏金警卫团（仅限严重犯罪行为的场合下，严重罪行请参考后文的犯罪种类表格）。如果玩家在60分钟内犯下了12种严重罪行，城镇就会进入防范封闭状态。防范封闭状态意味着城镇各种各样的互动会受到影响（城镇内只有少量角色，商店也会关闭）。如果有警察在那个区域认出玩家，主动追捕便会重新开始。城镇的封锁状态会在游戏时间内的350分钟内结束。

玩家会被带至最近的监狱入狱。

玩家的服刑期满后出狱，赏金清零。

玩家的帮派成员来救玩家。

玩家在邮局付清自己的悬赏金。游戏里各个区域都有着各自的悬赏等级和赏金，比如玩家在不同区域都犯下罪行的话，在邮局就需要付清两个区域的赏金。

玩家再次变为无违法的状态。

注：部分地区民风彪悍，比如范霍恩地区的居民会在警察现身前先动手解决罪犯。

## 通缉等级

注：主线流程会锁定赏金上限值。

| 等级 | 赏金起始值 |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 2 | 50 |
| 3 | 150 |
| 4 | 250 |
| 5 | 1000 |




## 犯罪种类

注：低和中等等级的犯罪行为，可以选择向警察投降避免更多冲突。投降的方法是原地等待警察接近，当警察用枪指着玩家的时候，画面出现投降的提示时按△/Y键即可投降。

| 犯罪行为 | 等级 | 赏金 |
|---|---|---|
| 伤害动物 | 低（如杀害即升为中等） | 5 |
| 纵火 | 低（在野外）/中等（在城镇内） | 5 |
| 殴打他人 | 高 | 5 |
| 抢劫银行 | 高 | 25 |
| 欺骗 | 低 | 5 |
| 扰乱治安 | 低 | 5~10 |
| 威胁他人 | 中等 | 5 |
| 越狱 | 高 | 25 |
| 绑架 | 高 | 10（对象为警察的场合下是15） |
| 抢劫他人 | 低 | 5 |
| 谋杀 | 高 | 15（对象为警察的场合下是20） |
| 室内抢劫 | 中等 | 5~10 |
| 偷窃牲口 | 低 | 5 |
| 偷窃 | 低（偷窃马匹升为中等） | 5（偷窃马匹为10） |
| 抢劫火车 | 高 | 50 |
| 非法入侵 | 低 | 5 |
| 蓄意破坏 | 低 | 5 |
| 徒手袭击 | 低（在城镇内）/中等（在野外） | 5 |



### 伪装

为了最大程度地减少犯罪后的影响，玩家可以通过佩戴面具或是蒙面巾的方法进行犯罪，这样目击者将无法准确地辨认出玩家，玩家就有机会在被警察讯问时蒙混过关。

如果已经被人目击到样貌，那么在目击之后更换衣物、改变发型与毛发长度等改变样貌的方式同样可以使自己更难被认出。

## 死亡惩罚

当玩家陷入“死亡”的状态时，复活后会损失一部分所持金。不过这种情况仅限自由探索的时候，在任务中死亡是不会触发惩罚机制的。如果玩家在距离上一次死亡后1 小时以内再次死亡，那么惩罚的金钱就会不断叠加直到最高的所持金的 20% 为止，具体如下表：

| 1小时内死亡次数 | 惩罚金额 |
|---|---|
| 1 | 当前所持金的5% |
| 2 | 当前所持金的7% |
| 3 | 当前所持金的10% |
| 4 | 当前所持金的13% |
| 5 | 当前所持金的15% |
| 6以及更多 | 当前所持金的20% |

距离上次死亡超过 1 小时以后，再次死亡的惩罚金额就会刷新回 5%。所以玩家在经历一次死亡后，在 1 小时的时间内应该更加慎重避免与敌人的冲突。



## 早期赚钱法

初期的牛仔可以说是一贫如洗，需要做很多事来赚取活动资金。不过除了任务以外，早期还有两个隐藏地点可以提供给牛仔一笔庞大的资金，下面就来看看一夜暴富的步骤吧。

### 被烧毁的小镇




大地图的位置如图所示，就在我方初期营地的左下角。在这座被烧毁的小镇里，其中有一间写着“SHERIFF”文字的屋子。



进门左侧的办公桌下方有一个保险箱，里面可以回收马药配方“特制马用兴奋剂小册”和“金条”。其中金条拿去黑货铺卖（主线开启）能获得 500 美金，无疑是一笔大款。

### 神秘的雕像群



大地图的位置如图所示，是在一个山洞里头，位置比较隐蔽。




▲入口非常狭窄，需要仔细观察才能发现。

来到山洞深处发现一群雕像，这里有一个解谜步骤。先调查中央的怪奇雕像，然后要按顺序按下外围雕像的开关。以中央女性怪奇雕像为基点方位，依序按压：右侧的雕像→左上侧的雕像→左下侧的雕像→正前方的雕像。按完后女性怪奇雕像下方的开关开启，里面可以获取 3 个金条！如果中途按错的话，只要再按一遍雕像的开关就能重置。




全部金条回收后，拿去黑货铺卖就能获得 2000 美金！前期拿着这笔钱强化营地和武器能使游戏难度下降不少。


西部传说
荒野大救赎Ⅱ完全攻略
流程篇

# 全流程攻略

## ● 阅前须知

1. 所有金牌都推荐在第一次触发时就直接解锁，因为选择重玩章节的时候，角色和马的状态都会处于最低级状态，而且回复道具会非常少（根据关卡不同，个别关卡的初始回复道具会有所不同），很多关卡，特别是后期关卡的难度会因此直线提高。

要想解决道具短缺的问题，其中一个方法是搜敌人的尸体，但这个方法有很高的随机性，而且在一些金牌要求限时的关卡中，搜敌人尸体反而会浪费时间。

2. 金牌的条件中，不使用任何恢复生命值物品、精准度、爆头数和无伤都需要一次过达成，一旦死亡或者读取检查点会立即失败。但除此以外的要求，例如一些特殊条件，则可以通过读取检查点来完成。而只有一次过完成所有挑战要求，才能获得该关卡的金牌。

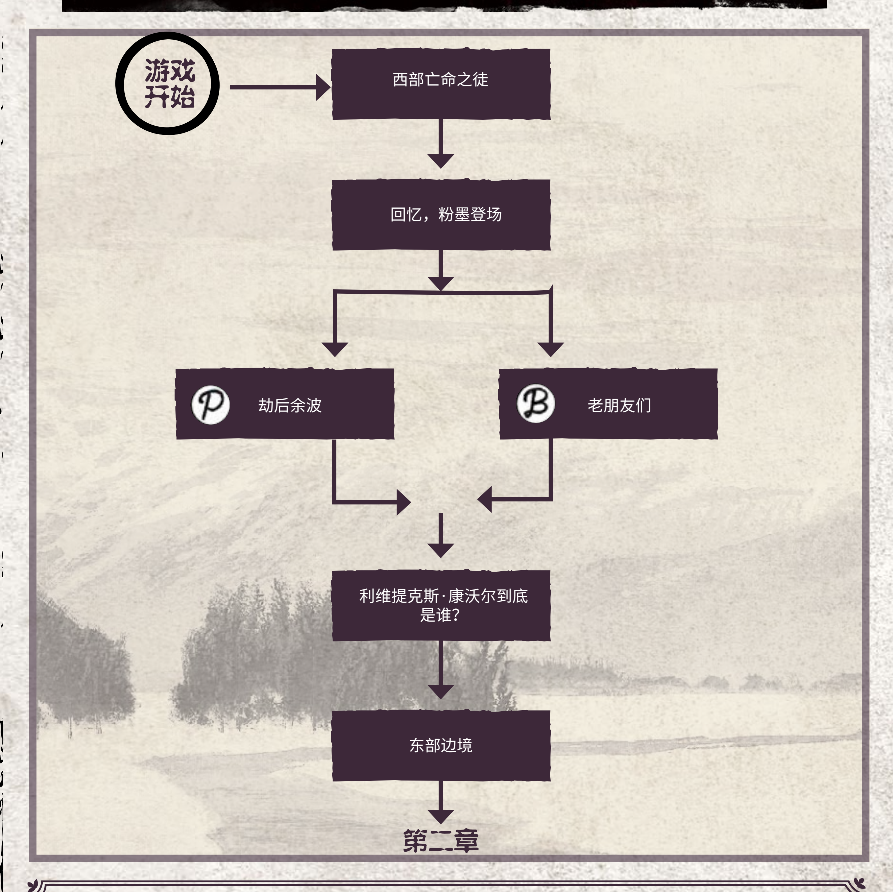
3. 爆头由于游戏的判定问题，推荐往敌人的额头上瞄。配合辅助瞄准，很多时候玩家只需要瞄准敌人然后把准星往上移就可以爆头。另外除了一级的死神之眼，死神之眼等级提高，玩家可以手动锁定后，瞄准后再使用死神之眼爆头可以大大地提高其使用效率，并减少相关道具的消耗。

4. 在游戏中有很多需要玩家强制跟着NPC一起骑马的部分，这部分实际上是可以加速的，连点 ×/A 键即可，NPC 在玩家加速后也会自动调整自己的速度，虽然快不了多少，但在一些争分夺秒的时限挑战中可以发挥作用。另外一些强制玩家步行的区域（例如营地），连点 ×/A 键同样可以加速。

5. 所有标有“*”号的都是可选荣誉任务，所有可选荣誉任务都会过期，推荐在当前章节结束前完成。

6. 以下流程和金牌要点，如没有特意说明，以重玩章节的装备配置和角色能力为准。难度分为高（难度极高，不推荐尝试）、中（一周目可轻松达成，重玩有一定难度）、低（毫无难度）三种，玩家可以以此为参考选择其中的 70 个任务来取得金牌，以此来解锁成就 / 奖杯“淘金潮”。

## 第一章




### ★ 西部亡命之徒 ★

| 解锁任务 | 回忆，粉墨登场 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在枪战中不受到任何伤害 |
| | 2. 从阿德勒牧场搜刮 6 件或以上物品 |
| | 3. 以至少 80% 的精确度完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 由于敌人的数量很少，因此开枪前得掂量一下精准度； |
| | 2. 也正因为如此，逃跑的敌人不推荐杀死，不然没打中的话就有点得不偿失了。 |

### ■流程要点

1. 一开始跟随达奇的部分只要按住 ×/A 键就可以自动跟上 NPC。到达目的地后按照屏幕的按键提示按住△/Y 键把马拴好后，按 R1/RB 键躲在木屋前左面的牛棚后。



2. 作为游戏里的第一场枪战，战斗的难度很低。玩家需要注意的是左方，除了初始的一个敌人外，在敌人数量减少到一定程度后还会出现第二个，追求无伤的玩家请务必注意这二人。另外战斗开始后不久，小屋的二楼会出现一个敌人，玩家需要尽快解决他，要不然很容易会被其打中。枪战结束后会有一个敌人逃跑，放过他可以增加荣誉值。

3. 屋子的搜刮没什么好说的，按住□ /X 键搜刮可以加快效率。

4. 畜棚中会触发游戏第一场格斗战，虽然本作的格斗比起 Rockstar 以前的其他游戏稍微复杂一点，但依然非常简单。□ /X 键为格挡，而○ /B 键则是普通攻击，基本思路就是敌人格挡就停止攻击，攻击就格挡，然后看准时机反击。第一场格斗战敌人基本不会格挡，所以非常轻松。



5. 安抚马的方法是按住 L2/LT 键然后按□ /X 键，安抚一两次后靠近，“安抚”的提示会变成“轻拍”，此时轻拍就可以驯服马了。

## ★ 回忆，粉墨登场 ★

| 解锁任务 | 老朋友们、劫后余波 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在不受到伤害的情况下杀死所有狼 |
| | 2. 以至少 80% 的精确度完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 正如下文所说的那样，本关金牌的难点在于如何无伤杀死三匹狼。除了下文的方法以外，玩家还可以在开战后立即前往右前方的大岩石那里以逸待劳等狼群靠近。这个地方有一定几率可以使后面的第三只狼被前面两只狼“卡住”。 |

### ■流程要点

1. 章节的难点只有一个，那就是如何在不受到伤害的情况下杀死所有狼。说是所有狼，其实只有开头的三只狼能对玩家造成威胁。玩家的武器强制为弹容量只有两发的霰弹枪，在击毙前头的两只狼后，玩家需要立即边往后跑边上弹，并在第三匹狼冲上来之前回头将其击毙。



2. 之后玩家还需要骑马逃离狼群的追击，这部分难度不高，玩家只需要注意霰弹枪的射程，然后保证自己的精准度即可。

## ★ 老朋友们 ★

| 解锁任务 | 利维提克斯·康沃尔到底是谁？（并且完成“劫后余波”） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在 45 秒内抓住并捆绑基兰 |
| | 2. 在死神之眼中一次杀死 3 名奥德里斯科帮成员 |
| | 3. 在 15 分 30 秒内完成任务 |
| | 4. 完成 15 次爆头 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 在消灭第一批敌人后，玩家能有一段很短的时间去搜尸体。在搜尸体推进剧情的过程中，玩家别忘了去放炸药的木屋里捡一个用来回复“死神之眼”的“嚼烟”。 |
| | 2. “死神之眼”解锁后，立即使用“嚼烟”然后锁定三个敌人的头部。由于是自动锁定的缘故，推荐玩家使用弹容量比较大的连发步枪作为主要武器，锁定时尽量避开敌人的身体。 |

### ■流程要点

1. 和达奇侦察完敌情并下山后，他会询问玩家采取何种战术，按住 L2/LT 键锁定达奇并根据按键可以选择战术，两者区别不大。

2. 接下来战斗的要点在于利用好掩体，连发步枪本身的射程、威力和精确度都不错，玩家只要找好掩体将敌人逐个解决就可以了。优先解决掉守在高塔的敌人，而在完全消灭左边的敌人前，不要太过冒进，要不然很容易会被右边的敌人围攻。

3. 消灭第一波敌人后，玩家可以趁机搜刮一下敌人尸体补充弹药。第二波敌人会从南边的树林靠近，此时达奇会再次询问玩家，两个选择之间的区别依然不大，但目标为金牌的玩家建议选择防守。



4. 此时系统会解锁“死神之眼”系统，等级 1 的死神之眼会自动锁定敌人，看似方便但受到当前武器弹容量的限制，当然玩家也可以通过开枪来提前结束死神之眼。

5. 追捕基兰的部分难度依然不高，沿着直线往前冲，距离差不多后就可以扔出套索并捆绑住他了。值得注意的是，从拿出套索、瞄准到扔出会有一定的延迟，玩家需要算好射程再扔。



西部传说 LEGEND 缔造神话 西部之王

## ★ 劫后余波 ★

| 解锁任务 | 利维提克斯・康沃尔到底是谁？（并且完成“老朋友们”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 每次杀死鹿都只用一支箭 |
| | 2. 不惊动任何一只鹿 |
| | 3. 干净猎杀第二只鹿 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 详细的打猎方法可以参考系统篇的“打猎”部分，这个章节实际上是打猎的教学部分。金牌要求 1 和 3 的方法实际上是一样的，利用弓箭射中鹿的头部即可。

2. 这个章节还会解锁鹰眼系统，按下 R3+L3/RS+LS 键可以高亮动物痕迹以及其他场景中的可互动对象。动物的追踪痕迹会随着时间逐渐消失，玩家需要再次启动鹰眼来让痕迹重新显示。另外痕迹槽的消失速度也和玩家的移动速度有关，移动速度越快，消逝的速度也越快。

3. 第一只鹿在河边，按照提示击杀后，第二只鹿的痕迹在南边。




4. 另外玩家不需要按照系统提示“呼唤”鹿，这样反而容易惊动猎物，实际上只需要耐心等它抬头后再射击就可以了。注意，拉弓会消耗体力，体力耗尽后准星会剧烈晃动。

## ★ 利维提克斯・康沃尔到底是谁？ ★

| 解锁任务 | 东部边境 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在蓝尼抓住火车边缘时救下他 |
| | 2. 截停火车后，在 1 分 30 秒内解决守卫 |
| | 3. 在枪战中不受到任何伤害 |
| | 4. 完成 10 次爆头 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 1. 由于没有时间限制的缘故，这一章建议打得缩一些，特别在关卡的后半部分，可以躲在掩体后，靠蓝尼来解决敌人，玩家打打冷枪就可以了。 |
| | 2. 在火车上的战斗中，爬上车厢后会遇到第六人和下一节火车的最后一人，这两人需要立即发动死神之眼快速解决，要不然玩家很容易会被打中。 |
| | 3. 后半部分的流程优先干掉站在车厢上的敌人，这些敌人可以轻易击中躲在岩石后的玩家。 |

### ■流程要点

1. 炸弹引爆失败后跟上大队，跳上火车后按△/Y 键救蓝尼，之后玩家还需要连点 ×/A 键把他拉起来。



2. 火车上的敌人不多，跳过两节车厢后会遇到第一个，之后两个车厢里各两个敌人，爬上车厢后会遇到第六人和下一节火车的最后一人。由于活动范围少，玩家需要善用掩体和死神之眼来干掉敌人。追求无伤的玩家还需要背板来记住敌人的位置。

3. 停下火车后玩家需要一路杀到火车尾部，这里的战斗非常混乱。建议玩家找一块大岩石躲在后面，并优先消灭出现在车厢高处的敌人，地面的敌人可以交给 NPC 来解决。

4. 搜刮车厢的部分，玩家需要找到的债券放在房间后面右面的柜子里。

5. 放跑守卫会增加荣誉值，杀死则会降低，但总体来说对后续剧情没有影响。



## ★ 东部边境 ★

| 解锁任务 | 礼貌社会，瓦伦丁风格、美式休息、自尊，负伤离场、谁人无罪 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 进入马掌望台时接上哈维尔 |
| | 2. 在 6 分钟内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

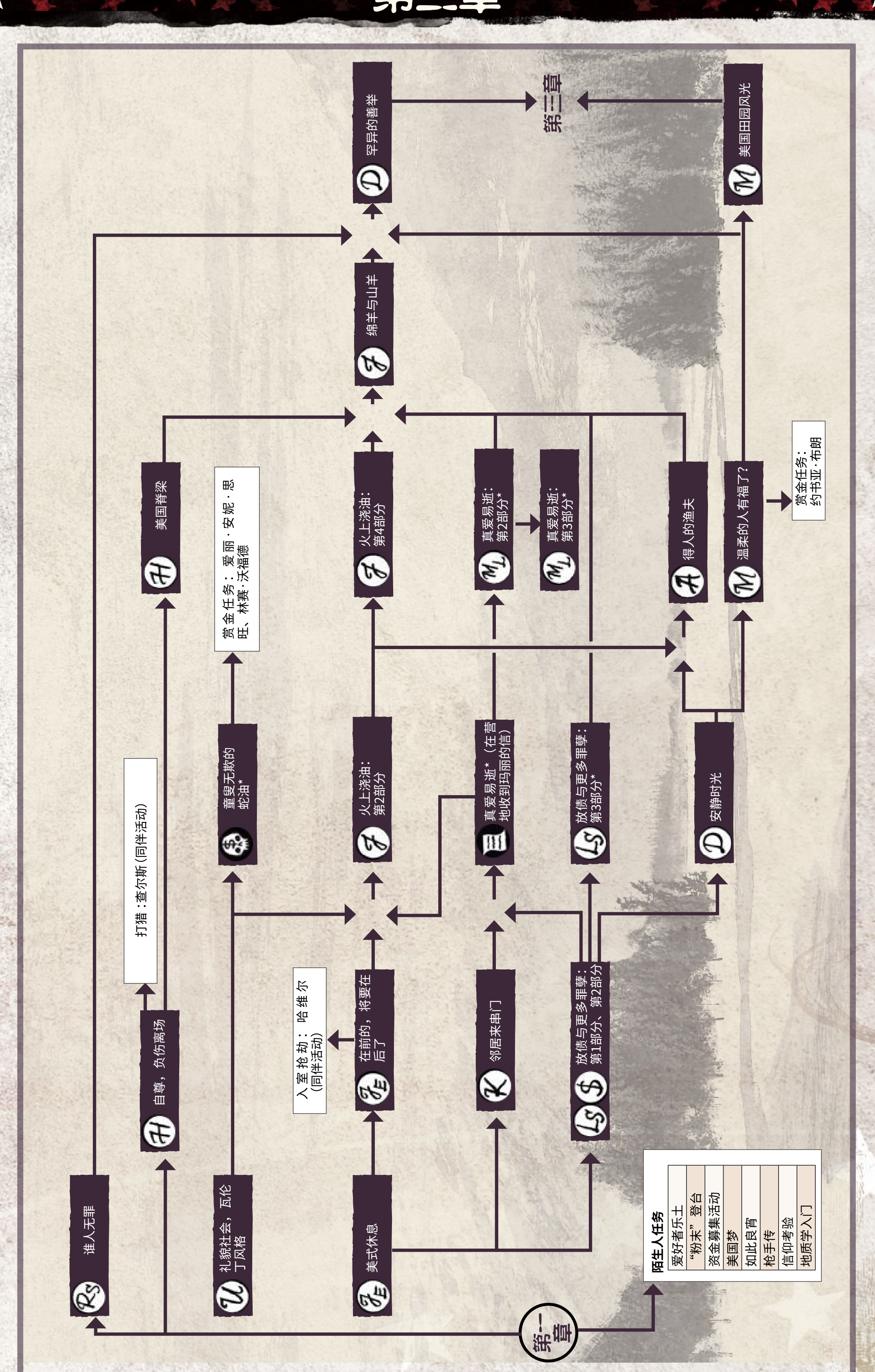
### ■流程要点

全是跑路的一个章节，连点 ×/A 键可以让马车跑快一点。快到达目的地时会遇到哈维尔，按住 R1/RB 键可以让马车完全停下来，让哈维尔上车后再继续前进。





# 第二章


第一章
谁人无罪
自尊，负伤离场
打猎：查尔斯 (同伴活动)
美国脊梁
礼貌社会，瓦伦丁风格
童叟无欺的蛇油*
赏金任务：爱丽·安妮·思旺、林赛·沃福德
美式休息
在前的，将要在后了
入室抢劫：哈维尔 (同伴活动)
火上浇油：第2部分
火上浇油：第4部分
绵羊与山羊
罕异的善举
邻居来串门
真爱易逝*（在营地收到玛丽的信）
真爱易逝：第2部分*
真爱易逝：第3部分*
放债与更多罪孽：第1部分、第2部分
放债与更多罪孽：第3部分*
安静时光
得人的渔夫
温柔的人有福了？
赏金任务：约书亚·布朗
美国田园风光
第三章
陌生人任务
爱好者乐土
“粉末”登台
资金募集活动
美国梦
如此良宵
枪手传
信仰考验
地质学入门

## 礼貌社会，瓦伦丁风格

| 解锁任务 | 火上浇油（并且完成“在前的，将要在后了”和“真爱易逝”）、童叟无欺的蛇油（悬赏任务） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 将丢失的拉车马匹还给其主人 |
| | 2. 在 45 秒内找到凯伦 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 凯伦位于旅馆二楼右转的最后一个房间，玩家不需要询问旅店老板直接前往目的地即可。 |

### ■流程要点

1. 将丢失的拉车马匹还给其主人除了能够完成金牌要求以外，还能增加荣誉值。安抚马的方法和之前一样，这里就不阐述了。

2. 凯伦在旅馆二楼右转的最后一个房间，询问旅馆老板可以得到确切位置，但这样做时间会超过金牌要求的 45 秒。



3. 最后部分玩家只需要紧跟黑水镇的人就可以了，之后他会摔下山崖。和之前的抉择类似，放过他会增加荣誉值，反之则降低。



## 美式休息

| 解锁任务 | 在前的，将要在后了、放债与更多罪孽、邻居来串门 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 15 秒内救下哈维尔 |
| | 2. 在 1 分 30 秒内打败汤米 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 酒吧里的斗殴和之前的格斗战没什么区别，干掉第一个敌人后汤米出现，此时玩家会被抓住，而哈维尔则被敌人猛攻，连按○/B 键挣脱就可以迅速救下哈维尔。

2. 和汤米的战斗比较特殊，和其他杂兵不同，玩家的大部分正面攻击都对其无效。最有效的攻击手段是格挡其攻击后，再打他一拳（一拳以上的话会被其格挡住并受到反击）。重复几次后会汤米会将玩家按在地上，此时连按○/B 键挣脱，转守为攻后再连按○/B 键即可结束战斗。



## 邻居来串门

| 解锁任务 | 真爱易逝（并且完成“放债与更多罪孽”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 悄悄解决 4 名奥德里斯科帮成员 |
| | 2. 完成 12 次爆头 |
| | 3. 以至少 80% 的精确度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 悄悄解决 4 名奥德里斯科帮成员的方法可以参考下文流程部分。值得注意的是，流程要点 1 中提到的 4 个敌人中，由于只有 3 人是玩家亲手解决的，因此无论玩家接下来选择何种战术，要想完成要求 1 都必须在那 4 人的基础上再解决一人。 |
| | 2. 所有潜行的部分都推荐使用弓箭爆头击杀，本关的敌人数量并不算多，利用潜行可以顺便刷点爆头数。 |
| | 3. 最后的战斗部分建议速战速决，敌人数量不多，动作不快的话很容易会被同伴“抢人头”。 |

### ■流程要点

1. 下马后别忘了带上新解锁的飞刀。到达目的地后，第一个正在撒尿的敌人需要等他话说完后再下手，要不然会被敌人发现。接下来的两个敌人，比尔会询问玩家如何解决，任意一个方案即可，之后比尔会在玩家出手解决任意一个敌人后解决另一个敌人。最后一个敌人就由玩家自己解决。



2. 四个敌人解决后先不要急着开战，外围还有不少巡逻的敌人，利用弓箭可以悄悄解决掉不少敌人。由于敌人都已经在雷达上用红点标出来，潜行暗杀并不是什么难事。

3. 当敌人只剩下中央营地的那一群时就可以开战了，提前发动死神之眼可以顺便完成一下爆头数的金牌要求。

4. 消灭所有敌人后靠近小屋会触发剧情，之后玩家只要拿下烟囱上的霰弹枪，进行完保养枪械的教学，最后找到藏在烟囱里的钱就算是完成任务了。

## ★ 自尊，负伤离场 ★

| 解锁任务 | 美国脊梁、打猎：查尔斯（同伴活动） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 30 秒内追踪熊 |
| | 2. 向熊开枪至少 6 次 |
| | 3. 在 12 分钟内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 烤兔肉的部分只需要烤一块然后吃掉就可以了，按住 ×/A 键可以烤快一点。 |
| | 2. 按住 L1/LB 键切出轮盘放置诱饵很容易会导致误操作，按住方向键→切出背包再选择诱饵可以节省一些时间。 |
| | 3. 最后任务完成后何西阿会询问玩家要不要一起回去营地，选择拒绝可以再节省一些时间。 |

### ■流程要点

1. 追踪传说生物的方法和一般生物不同，在这里为了满足 1 分 30 秒的要求，玩家可以通过开启鹰眼记住痕迹的方法快速追踪。玩家实际上也不需要跟着痕迹跑，只要找到发着黄光的特殊痕迹即可。

2. 触发死神之眼后的时间可能会不够玩家开 6 枪，时间结束后不用举枪直接按下 R2/RT 键可以不拔枪快速射击。




## ★ 放债与更多罪孽：第 3 部分* ★

| 解锁任务 | 安静时光、绵羊与山羊（并且完成“美国脊梁”、“火上浇油：第 4 部分”、“得人的渔夫”、“真爱易逝”） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在 2 分 10 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. “放债与更多罪孽”是一个系列任务，会在主线剧情的不同阶段触发。绝大部分都属于陌生人任务，成功收债后将钱放回到营地贡献箱就算是完成任务。其中“托马斯·唐斯”比较特殊，这算是一个独立的主线任务。

2. 和托马斯·唐斯接触后，先按△/Y 键抓住他，然后按照按键提示按〇/B 键殴打以及按△/Y 键威胁他。注意抓紧时间，金牌要求的 2 分 10 秒实际上不太够。




## ★ 童叟无欺的蛇油* ★

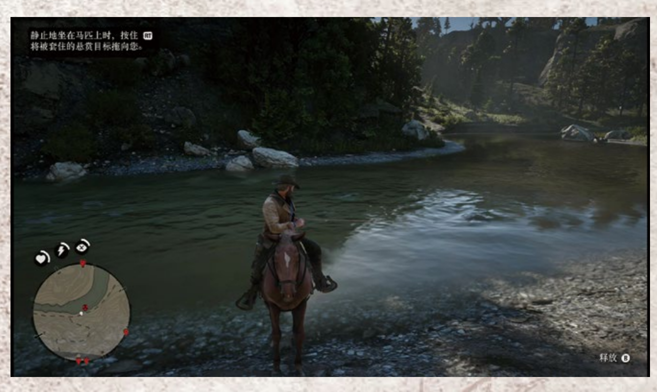
| 解锁任务 | 无 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 阻止本尼迪克特·奥尔布赖特跌落悬崖 |
| | 2. 在 1 分 15 秒内捆绑奥尔布赖特 |
| | 3. 在 1 分 30 秒内将奥尔布赖特送回警长处 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 这是赏金任务的教学关，难度非常低，目标甚至不会反抗。和目标见面后，目标会失足掉下悬崖，此时将左摇杆推上并连点 ×/A 键就可以将其拉上来。这里动作一定要快，要不然目标会掉下悬崖。



2. 话虽如此，目标最后还是会掉进河里。追逐过程的前半部分玩家只需要紧追着目标即可，在第一次遇到浅滩的时候立即过河，然后继续跟着目标。在冲下激流后，在一个浅滩附近目标的速度会减慢，此时就可以扔出套索捆绑奥尔布赖特。



3. 最后送回警长处时不需要跟着系统给出的路线跑，直接直线穿越可以节省一点时间。另外将目标从河里拉出来的时候按住 R2/RT 键可以加快进度。



## ★ 真爱易逝 * ★

| 解锁任务 | 绵羊与山羊（并且完成“美国脊梁”、“火上浇油：第 4 部分”、“得人的渔夫”、“放债与更多罪孽：第 3 部分”） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 平和地说服切罗尼亚教让你带走杰米（第 3 部分） |
| | 2. 在 2 分钟内将杰米交给玛丽（第 3 部分） |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 在和切罗尼亚教首领交流的过程中,依次选择“犹豫不决”和“意义”（两个选择都是对应□ /X 键）。

2. 追逐杰米的部分，玩家只需要紧跟杰米就可以了。由于剧情要求，玩家实际上是无论如何都追不上杰米的。

3. 按照正常流程的话，这里是本作的第一次决斗教学。慢慢按下 R2/RT 键可以让右下方的槽增加，按住就是拔枪。槽越长，玩家拔枪后瞄准的时间就越多。杰米本身不会射击玩家，玩家拔枪后瞄准杰米的手射击，射击判定很大，玩家不需要真的把准星瞄到枪上才算成功。



4. 救下杰米后立即往左转，沿着铁路可以非常快速地到达目的地。

5. 值得注意的是，由于选择重玩任务时，系统会给玩家一匹属性非常垃圾的马，并且不给玩家任何补充马匹体力的道具，因此在送杰米回家的过程中很容易因为马没有体力而被迫减速。推荐玩家在第一次触发任务时就尝试挑战金牌，重试的玩家可以在之前追逐杰米的部分节省一下马的体力，这部分里杰米和玩家的距离是几乎固定的，玩家只要保持一直在跑即可。

## ★ 美国脊梁 ★

| 解锁任务 | 绵羊与山羊（并且完成“真爱易逝”、“火上浇油：第 4 部分”、“得人的渔夫”、“放债与更多罪孽：第 3 部分”） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 从卡莫迪山谷搜刮所有东西 |
| | 2. 不被发现 |
| | 3. 在 1 分 10 秒内将马车送到翡翠牧场 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 在夜晚盗窃的难度会更低一些，在搜刮柜子或抽屉的时候，按住□ /X 键可以一路搜刮直到没东西可搜刮才会停。 |
| | 2. 最后将马车送到翡翠牧场的部分推荐直线的最短路线一路往牧场冲刺，但出发后不要急着沿直线跑，先往北边大路跑，到达 Y 字形路口后再往目的地前进，这样走的话路程会没那么颠簸，何西阿老头子就不会那么容易被甩下马车了。 |

### ■流程要点

1. 夜晚和白天的流程会略微有点不同，总体来说，夜间行动的难度会低一些。

2. 白天的入室盗窃部分会有时间限制，时间限制不会在屏幕中显示，玩家需要从何西阿说的话来判断，听到他告别时就差不多可以撤离了。离开屋子和何西阿汇合后，不会直接开着马车离开，立即转头从农场的另一头离开农场可以保证不被发现。另外选择白天路线的话，玩家搜刮完都别忘了把抽屉箱子什么的重新关上。

3. 夜晚则简单一些，由于没有时间限制的缘故，玩家可以慢慢搜刮，只要保证全程蹲着就可以了。在二楼搜刮宝箱的时候会因为游戏的判定问题，玩家会被床上的 NPC 挡住而调查不了箱子，解决方法是调整视角，将 NPC “移出”镜头就可以解决这个问题。



4. 一楼的橱柜上有一个萝卜和苹果、饭桌上有一瓶酒、旁边的箱子、里面小房间的医疗箱、床边的箱子、抽屉、没火的烟囱；二楼床边的箱子、衣柜。全部搜刮完就算是完成要求 1 了。

## ★ 安静时光 ★

| 解锁任务 | 得人的渔夫（并且完成“火上浇油：第 3 部分”）、温柔的人有福了? |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 尝试与旧敌和好 |
| | 2. 看到蓝尼行房 |
| | 3. 不被抓住 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 非常欢乐的一个任务，再次警示了屏幕前的各位玩家喝酒要适量的道理（笑）。

2. 第一次喝醉去找蓝尼时，玩家可以发现之前和玩家打过一架的汤米正在隔壁的桌上喝汤，和他对话后就能“和好”。

3. 第三次喝醉后，整个场景的 NPC 都会变成蓝尼，此时上二楼，打开楼梯左侧尽头的房间门就能满足金牌要求的第二个。

4. 逃跑阶段小心不要撞上柱子或者木桶，最后需要按照屏幕提示跳过栅栏（仔细观察能看到右下角已经模糊成马赛克的按键提示）就可以不被抓住。玩家最后被抓住与否除了会影响金牌以外，还会影响任务结束后玩家的所在地。





## ★ 谁人无罪 ★

| 解锁任务 | 罕异的善举（并且完成“绵羊与山羊”、“温柔的人有福了？”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 赢得 2 局德州扑克 |
| | 2. 在 2 分 5 秒内带牧师返回营地 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 一开始的询问选择打扑克，赢两局就可以完成金牌要求。

2. 打架后玩家需要追击目击者，追上后利用威胁（△ /Y 键）就可以让目击者闭嘴。

3. 救出牧师后，玩家需要将其送回营地。虽然系统会提示玩家先栓好马，但实际上只要把马停下然后就可以把牧师搬走了，栓不栓都没有关系。之后的流程依旧，每当系统要求玩家拴马的时候，玩家其实都可以无视。



4. 和“真爱易逝”类似，由于系统配置的马太过垃圾，在营地行动玩家又会被强制减慢，笔者依旧建议第一次触发这任务时就直接以金牌为目标。

## ★ 温柔的人有福了？ ★

| 解锁任务 | 美国田园风光、罕异的善举（并且完成“绵羊与山羊”、“谁人无罪”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 逃离时，在 55 秒内杀死所有骑马的警察 |
| | 2. 完成 15 次爆头 |
| | 3. 以至少 70% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 由于没有时间限制的缘故，这里推进的速度可以适当缓慢一些，玩家可以在迈卡“浴血奋战”的时候，去搜刮一下敌人的尸体。如果能够搜刮到诸如“嚼烟”等可以回复死神之眼的道具的话，这关的金牌挑战基本就已经完成了一半。 |

**■流程要点**

1. 救迈卡的方法有两个，除了直接杀死警长把钥匙夺过来以外，玩家还可以用牢房外的蒸汽机，配合钩子将牢房的墙拉倒。两个方法相比，后者会更安全一些。

2. 迈卡的战斗力非常强，由于本章节的敌人数量非常多，玩家可以让 NPC 打头阵，自己在后面用连发步枪看准时机用死神之眼刷点爆头数即可。

3. 迈卡的“个人事务”解决后，前面的大路会有几个敌人主动靠近，推荐用死神之眼将他们一网打尽。

4. 骑马逃跑后，骑马的警察会分三批出来，有剩余的死神之眼可以用上，尽量用步枪打身体可以保证精准度，此时 NPC 的战斗力依然不弱。

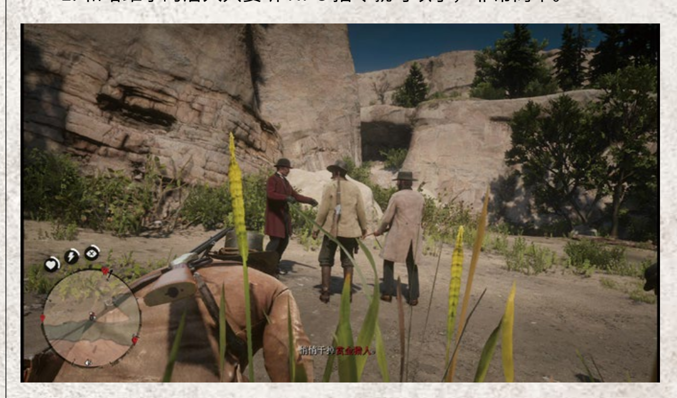
5. 完成任务后解锁“副手枪套”，玩家可以同时使用两把佩枪了。

## ★ 在前的，将要在后了 ★

| 解锁任务 | 火上浇油（并且完成“礼貌社会，瓦伦丁风格”、“真爱易逝”）、入室抢劫：哈维尔（同伴活动） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在河边与哈维尔一起悄悄解决赏金猎人 |
| | 2. 射断绳子，解救西恩 |
| | 3. 完成 10 次爆头 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 和哈维尔的潜入只要听 NPC 指令就可以了，非常简单。



2. 之后玩家需要和哈维尔一起冲上山坡，这里的战斗难度很低。虽然敌人居高临下，但我方有掩体上的优势，慢慢杀上去就可以了。由于没有精准度的要求，对金牌有要求的玩家可以趁机刷一下爆头数。

3. 战斗进入山谷后，优先解决位于远方山坡上的敌人。继续前进后山坡上会再次刷出敌人，但此时查尔斯会登场并帮忙玩家解决掉这个敌人。爬上山坡后会突然冒出两个敌人，小心不要被偷袭了。

4. 和查尔斯汇合后，玩家会在营地迎来和赏金猎人的决战。这部分没什么好说的，优先解决高处的敌人。在靠近西恩的时候，前方悬崖上会刷出三个敌人，都解决掉后用枪射断绳子就能成功解救西恩。



## ★ 火上浇油：第 2 部分 ★

| 解锁任务 | 得人的渔夫（并且完成“安静时光”）、火上浇油：第 4 部分 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 45 秒内将马车送到目的地 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 按照系统的提示，能偷的油车有两辆，而方法有三个，分别是偷走、半路上抢走瓦伦丁的那辆油车或者直接在石油公司偷走油车。



2. 最简单的方法是偷走位于瓦伦丁的那辆油车，守卫只有一人而且离油车很远，玩家直接上去偷走油车即可。只要动作快，甚至不会引起执法单位注意。另外瓦伦丁的那辆油车还会沿着一条固定路线运油，玩家也可以趁机在路上抢走油车。

3. 比较危险的是第三个方法，走到油车后的木围栏等着，不要太过靠近围栏要不然会被警卫发觉。等到油车前的两个警卫离开后，直接翻墙然后抢走油车，左转就是出口。注意这里的动作必须要快，要不然警卫开枪很容易会点燃油车并导致任务失败。




4. 顺便一提，这个任务是本作中惟一一个自带时限的任务。在触发后一段时间不完成任务的话约翰会不耐烦并直接帮玩家偷一辆回来。“火上浇油：第 2 部分”这个任务会直接消失，而且不能通过重玩任务来选择，但这个并不会影响进度 100%。而选择重玩的话方法会强制只有第三种方法，玩家必须一次过达成目标，读取检查点的话时间会达不到金牌要求。

## ★ 得人的渔夫 ★

| 解锁任务 | 绵羊与山羊（并且完成“真爱易逝”、“火上浇油：第 4 部分”、“美国脊梁”、“放债与更多罪孽：第 3 部分”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 到河边后，在 1 分 30 秒内钓到鱼 |
| | 2. 在 7 分 20 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

钓鱼的操作可以参照系统篇的“钓鱼”部分，任务本身非常简单，注意一下金牌要求的时间即可。

## ★ 火上浇油：第 4 部分 ★

| 解锁任务 | 绵羊与山羊（并且完成“真爱易逝”、“得人的渔夫”、“美国脊梁”、“放债与更多罪孽：第 3 部分”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在西恩开枪前杀死所有火车守卫 |
| | 2. 将行李车厢洗劫一空 |
| | 3. 在 1 分 30 秒内摆脱警察 |
| | 4. 在死神之眼中杀死 10 名敌人 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 敌人的数量并不多，要想用死神之眼杀死 10 名敌人，重玩章节的玩家就需要在车厢战斗时所遇到的三个敌人身上多搜刮一些能够补充死神之眼的道具。另外最后的枪战部分玩家消灭敌人的速度一定要够快，要不然很容易被同伴抢人头。 |

### ■流程要点

1. 停下火车后就可以开始抢劫了，遇到不就范的人就用〇 /B 键跟他“讲讲道理”。和西恩汇合后他会被警卫偷袭，此时会解锁死神之眼的下一等级，玩家现在可以手动按下 R1/RB 键来锁定敌人了。

2. 除了抓住西恩的警卫以外，车厢顶会出现一个敌人，车厢里会



再出现三个敌人，全部解决掉就可以完成金牌挑战的第一个要求。搜刮时别忘了开鹰眼以免有所遗漏。在搜刮车厢的过程中千万不要出车厢，要不然会强制触发剧情，搜刮完所有东西的时候也会自动触发剧情。

3. 之后的枪战需要注意的是敌人会从两边靠近，前方的敌人清理到一定程度后后方会刷出新敌人。此时玩家需要立即调转枪口，要不然西恩很容易会被杀。

4. 摆脱警察非常简单，只要不走大路一直往前冲就可以了，离开红圈后通缉度就会渐渐降低。

## ★ 美国田园风光 ★

| 解锁任务 | 妇女投票权的更多疑问（并且完成“罕异的善举”）、新南方（同左） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 爆头击杀保护马车的每一名骑乘守卫 |
| | 2. 在死神之眼中杀死 10 名敌人 |
| | 3. 在 6 分钟内完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 1. 本章推荐在完成“火上浇油：第 4 部分”后再触发，并第一次触发时就挑战金牌。完成“火上浇油：第 4 部分”可以解锁二级死神之眼，手动锁定的能力可以提高死神之眼的使用效率，而在重玩的时候，玩家的死神之眼会被固定在自动锁定的一级，死神之眼的使用效率会非常低。另外任务前别忘了提前带一些“嚼烟”用来回复死神之眼，这样可以让流程轻松不少。 |
| | 2. 本章的另外一个难点在于 6 分钟的时间限制，详细要点可以参考下文的流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 一开始的抢马车部分只要杀死所有警卫就可以了，爆头击杀骑乘守卫的挑战推荐尽量靠近并开启死神之眼。NPC 抢人头的能力并不算强，但玩家依然需要下手快一点。




2. 当守卫只剩车夫的时候就停火，并提前来到上图的位置，把马停在路边（不要停在路中间，这样会挡住马车的前进线路），然后在马车冲出森林后立即杀死车夫让马车停下来。这样做的原因是如果玩家提前将车夫解决掉的话，接下来的很长一段路会由 NPC 来负责驾驶马车，其速度可谓是非常慢，会浪费不少时间。

3. 由于刻意调整过上车地点的缘故，往前走不到 50 米系统就会

自动触发被埋伏的剧情。

4. 被偷袭后的战斗由于掩体很多，所以难度不高。这里的战斗要点是最右边躲在掩体后的敌人需要先放着不管，优先消灭其他敌人。这部分的速度一定要快，推荐全部用死神之眼解决，死神之眼不够的话就使用“嚼烟”。



5. 只要不杀死最右边的几个敌人，NPC 就不会过快地往前冲。这样在战斗结束后，玩家就不需要等 NPC 慢吞吞地走过来再触发剧情。这里消灭敌人的顺序是：左边、中间以及原处大路、右边。当看到远方有一辆马车靠近并解决掉上面的两个敌人后，玩家就可以主动出击消灭右边剩余的敌人了。

6. 马车后柜子的锁可以直接用枪打掉，这样还可以节省一点时间。

## ★ 绵羊和山羊 ★

| 解锁任务 | 罕异的善举（并且完成“谁人无罪”、“温柔的人有福了？”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 将所有绵羊赶回到瓦伦丁的羊圈 |
| | 2. 完成 25 次爆头 |
| | 3. 以至少 70% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 后半部分的枪战非常简单粗暴，第一次触发的玩家可以通过使用道具来重复使用死神之眼从而提高自己的爆头率。而选择重玩的玩家在解决完一批敌人后，在触发施特劳斯中枪前的一段很短的时间里，玩家可以搜刮敌人尸体来获得补充道具，运气好能找到一两个“嚼烟”的话，这次金牌挑战基本就完成一半。 |
| | 2.25 次爆头实际上并不算难，但由于游戏的判定问题，而且也没有相关的统计，因此建议在掩护同伴离开后，玩家再逗留一会刷点人头。重玩的时候由于补给问题，玩家很难快速使用死神之眼来减少敌人数量。因此不宜久留，在消灭第一批敌人后就可以考虑骑马离开了，要不然一旦死亡就有点得不偿失了。 |

### ■流程要点

1. 必须注意，这个任务一旦触发，第二章就算是结束了，之后第二章的营地将不能再次使用，和营地相关的事件自然也不能触发。




2. 抢绵羊的部分只需要往地面开枪即可，不需要杀人。

3. 玩过前作的玩家大概还记得怎么赶牲口，玩家需要做的事情就是跟在羊群的后面赶羊，羊会朝着玩家赶羊的方向移动，从后面靠近羊群就前进，从左边靠近羊群会往右移，如此类推。走丢的绵羊会变成黄色显示小地图上，注意不要丢羊即可。因为没有时间限制的缘故，玩家可以慢慢赶羊以减少不必要的操作失误。

4. 救下约翰后战斗开始，敌人会分批地出来，除了大路以外，敌人还会从两旁的房屋以及二楼出现。敌人的优先度为：靠近玩家的→高处的敌人→其他敌人。

5. 施特劳斯中枪后，玩家之后就要以马车为掩体慢慢向前推进，此时因为实际上战斗的只有玩家一人，火力会稍微欠缺一点。远处的敌人可以尝试用狙击枪来解决，但总体来说这里还是推荐用连发步枪来解决敌人。

6. 马车停下后，右方会再刷出几个敌人，但此时其他队友会帮忙。接着玩家需要扛着施特劳斯，不需要担心敌人，队友会帮忙掩护。队友离开后，玩家还需要留下殿后。根据爆头数的多少，玩家可以留下来刷一下敌人，要不然推荐清理最开始那批敌人后就立即往身后的方向逃跑。只要快速骑马度过瓦伦丁西边的河流到达另一个区域就可以立即消除通缉度。




## ★ 罕异的善举 ★

| 解锁任务 | 妇女投票权的更多疑问（并且完成“美国田园风光”）、新南方（同左） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 40 秒内将俘虏交给他的家人 |
| | 2. 完成 5 次爆头 |
| | 3. 以至少 80% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 战斗的部分必须主动出击，看不清敌人的玩家可以发动死神之眼和辅助瞄准来辨别敌人位置。 |

### ■流程要点

1. 搜寻的部分玩家需要调查马车的货箱才能触发剧情。

2. 找到俘虏后会遭到敌人的埋伏。值得注意的是，这里出现的敌人数量只有 6 个，那就意味着玩家需要主动出击才能在 NPC 抢人头之前达成 5 次爆头的金牌要求。

3. 另外这个任务的金牌有时限要求，和之前一样，由于重玩时马的属性太过垃圾的缘故，这里笔者依然是推荐第一次游玩这个任务时直接完成。







# 第三章

罕异的善举
妇女投票权的更多疑问
新南方
真爱之路：第2部分*
真爱之路：第3部分*
陌生人任务：好心没好报
美式制酒
美国田园风光
广告，美国的新派艺术：第2部分

陌生人任务
他当然是英国佬
放债与更多罪孽：第4部分
天生钓手

同伴活动
入室抢劫：西恩
钓鱼：凯伦
钓鱼：哈维尔

赏玩魔术师
烟草的美妙乐趣
马肉大餐
草根朋友
和平使者万岁
无心之过
陌生人任务：历史的罪恶
布施谅解之人
重返罪恶之地
小镇信步
古恨今仇
谢迪贝莱之战
第四章

## ★ 妇女投票权的更多疑问 ★

| 解锁任务 | 草根朋友（并且完成“赏玩魔术师”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分钟内击退莱莫恩掠夺者 |
| | 2. 完成 5 次爆头 |
| | 3. 以至少 85% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 非常简单的一个任务，送完信后和莎迪汇合，之后会触发营地的“物品请求”事件。

2. 被埋伏后敌人会开始骑马出现，由于是 NPC 驾驶马车的缘故，玩家要进行瞄准应该是没有问题的。

3. 马车停下后，敌人会从三个方向出现。笔者推荐的打法是直接瞄准敌人，开辅助的话准星会自动锁在敌人身上，然后稍微将准星往上移并开启死神之眼，杀死敌人再立即关闭。利用这个方法可以在敌人进入掩体前将其干掉。顺利的话，战斗用时连 30 秒都不用。



## ★ 新南方 ★

| 解锁任务 | 美式制酒、无心之过、真爱之路：第 2 部分、入室抢劫：西恩（同伴活动）、钓鱼：凯伦（同伴活动）、钓鱼：哈维尔（同伴活动） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在不被打到的情况下将安德斯·安德森击晕 |
| | 2. 在 5 分 30 秒内，找到安德斯·安德森并带回监狱 |
| | 3. 与达奇和何西阿一起钓到一条鱼 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 运气成分比较高的一个任务，而且任务长度很长。难点主要在金牌要求 1 上，要点可以参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 安德斯·安德森的战斗建议开战后立即按△/Y 键抓住敌人，第一次抓住后敌人会挣脱，挣脱后立即再次抓住，并按下 L3/LS 键推倒敌人，顺利的话在推倒后连按攻击键即可轻松快速地解决敌人。由于敌人在被抓住后有一定几率立即反击，这里需要一点运气成分，玩家可能需要重复尝试数次。相比之下，5 分 30 秒的时限要简单得多。



2. 与达奇和何西阿汇合后，何西阿会询问玩家是否去钓鱼，答应的话除了能够完成金牌的要求以外，还能增加荣誉值。

## ★ 美式制酒 ★

| 解锁任务 | 广告，美国的新派艺术：第 2 部分（并且完成“真爱之路：第 3 部分”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 赛马回营地时获胜 |
| | 2. 在不受伤害的情况下完成任务 |
| | 3. 完成 10 次爆头 |
| | 4. 以至少 70% 的精准度完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 由于没有时间要求，后半部分的战斗可以稳打稳扎并由 NPC 来打头阵。缺死神之眼回复道具的玩家别忘了在击晕敌人后搜刮敌人，由于能搜的敌人有限，在重玩时本章有一定的运气成分。当然，枪法过硬的玩家还是可以通过一般瞄准来达成目标，但需要同时兼顾瞄准精度和速度，要不然很容易会被敌人攻击到。 |

### ■流程要点

1. 酿酒据点的潜入部分无论选左还是选右都一样，和之前类似，玩家可以通过指示 NPC 来让他们帮忙潜入。击晕敌人后别忘了捆起来。



2. 使用炸药的教学结束后，敌人会出现并攻击玩家。这里无伤的难度实际上并不高，玩家只要蹲在起始位置的掩体后，然后用步枪看准时机攻击敌人即可。比尔会冲在很靠前的位置，大部分敌人的火力也会集中在他身上。



3. 敌人增援的马车上有炸药，攻击炸药可以一次过解决大量敌人。之后在场景左侧会再刷出几个敌人，解决后战斗就算是胜利了。虽然最后屋子里还会冒出一个敌人，但比尔会帮玩家解决掉。

4. 依然是马的问题，由于要和达奇赛马的缘故，玩家如果想要在这个章节获得金牌的话推荐在第一次触发任务时就满足所有条件。光靠重玩章节系统提供的烂马要想胜出赛马非常困难。

## ★ 无心之过 ★

| 解锁任务 | 布施谅解之人 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在大叔被制服时救下他 |
| | 2. 完成 20 次爆头 |
| | 3. 以至少 80% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 由于本关没有搜尸体的机会，重玩的话要想完成 20 次爆头就只能依靠过硬的枪法了，尽量先瞄准再发动死神之眼来提高其使用效率。 |

■流程要点

1. 追兵出现后只管往前跑就可以了，后面的敌人数量很多，实际上只要专心逃跑一会就能摆脱追兵。

2. 木屋防守战敌人会从三个方向进攻，虽然是夜晚，但敌人在月光的照耀下会非常明显，瞄准射击就可以了。敌人来袭的方向可以通过小雷达和NPC的语音来确认。




3. 树林里和大叔躲在一起时千万不要动，要不然会被敌人发现，从而不能触发大叔被制服的情节。大叔被制服后靠近按〇/B键或者直接开枪即可解围。

4. 最后在树林外还有一场遭遇战，没完成爆头挑战的玩家不要放过这个机会。

## ★ 真爱之路：第2部分* ★

| 解锁任务 | 真爱之路：第3部分 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在不被发现的情况下接近佩内洛普 |
| | 2. 在3分钟内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 潜入路线可参考下文流程要点，另外这个任务最好第一次触发时完成，要不然前半部分的骑马环节反而会成为最浪费时间的部分。 |

## ★ 真爱之路：第3部分* ★

| 解锁任务 | 广告，美国的新派艺术：第2部分（并且完成“美式制酒”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在4分15秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

■流程要点

1. 两个任务的流程都非常简单，而且关系非常紧密，因此合在一起写。

2. 佩内洛普的位于湖边的亭子里，位置非常明显。不被发现也不难，只要沿着外围靠近湖边的一侧靠近就可以了。注意不要骑马，在骑马的状态下很容易就会被敌人发现。

3. 另外玩家可以玩得更激进一些，在小地图没有红点，或者敌人视线范围并不在玩家所在方向时，可以直接站起来奔跑以节省时间。信送到后敌人的配置会发生变化，此时沿着潜入路线的反方向，也就是南边一路狂奔即可。

4. “真爱之路：第3部分”非常简单，玩家只要跟着NPC行动就可以了。后半跟着NPC的部分玩家可以主动加速，这样NPC会主动跟上玩家的速度，能节省一些时间。

## ★ 广告，美国的新派艺术：第2部分 ★

| 解锁任务 | 烟草的美妙乐趣、马肉大餐、赏玩魔术师 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在酒馆内爆头击杀10名莱莫恩掠夺者 |
| | 2. 以至少90%的精准度完成任务 |
| | 3. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 先瞄准再发动死神之眼可以提高死神之眼的使用效率。其余可参考下文流程要点部分。 |

■流程要点

1. 倒完酒后莱莫恩掠夺者进入酒吧，枪战开始。爆头击杀10名莱莫恩掠夺者的挑战由于敌人离玩家很近，一开始躲在吧台后时可以慢慢瞄准，目标也很好瞄准因此难度不高。何西阿叫亚瑟上楼后，敌人会从一楼和二楼进入，此时就需要发动死神之眼来开路和保证精确度了。

2. 上楼后何西阿会被敌人抓住，救下他后，NPC身后的阳台会出现两个敌人，迅速干掉。

3. 何西阿掉下楼后，玩家需要和其一起坐马车离开。这部分流程没什么难点，如果还有死神之眼的话就用掉，没有的就老老实实等敌人靠近后攻击身体部位，要不然很难保证90%的精确度。




## ★ 布施谅解之人 ★

| 解锁任务 | 重返罪恶之地 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 使用带长筒瞄准镜的步枪杀死10名莱莫恩掠夺者 |
| | 2. 在11分30秒完成任务 |
| | 3. 以至少70%的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 金牌的难度在于时限上，在算好自己已使用带长筒瞄准镜的步枪杀死10名莱莫恩掠夺者后，玩家就可以主动出击然后上前快速解决敌人了。 |
| | 2. 玩家需要的马车位于右方的营地处，不需要管NPC废话直接前往马车所在处，从后方上马车后再调查武器箱即可推进剧情。 |

■流程要点

1. 到达目的地后，蓝尼会询问玩家采用何种战术，建议选择射击炸药，这样可以大量减少敌人的数量，炸药位于别墅的左边。

2. 带长筒瞄准镜的步枪威力非常大，只要保证打身体就能一击必杀。




3. 敌人会时不时尝试靠近玩家，建议玩家每次击杀敌人后都退出瞄准状态查看一下敌人走位。靠近的敌人就用其他武器干掉，已经冲到你面前的就直接按〇/B键近战解决掉。

4. 敌人数量减少到一定程度后，别墅二楼的加特林机枪位置会出现一个敌人，NPC也会提醒玩家，此时玩家需要尽早解决他。

5. 最后逃出的过程中还会遇到三个杂兵，直接拔枪并发动死神之眼可以迅速解决敌人。



## ★ 烟草的美妙乐趣 ★

| 解锁任务 | 小镇信步（并且完成“草根朋友”、“和平使者万岁”、“马肉大餐”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在马车棚内悄悄解决被西恩分散注意力的格雷守卫 |
| | 2. 在 2 分 20 秒内将酒泼在烟草田里 |
| | 3. 在逃离过程中杀死 5 名格雷的人 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 长按□ /X 键可以躲在马车里看戏。之后只要按照西恩的提示，等守卫被西恩分散注意力下手即可。

2. 泼酒的部分待在田里可以保证不被发现，其余时候只要保持蹲伏状态就可以了。由于金牌要求有时间限制，玩家动作需要迅速一点，敌人视线方向不在玩家这边时，可以选择直接奔跑来节省时间。另外站着倒酒可以加快效率。

3. 火烧起来后，场面会变得非常混乱。玩家很难在浓烟中看清敌人的行踪，建议利用锁定和小地图来确定敌人的位置，不要冲得太前以免被敌人攻击到。



4. 逃离部分不需要太急，只要不离 NPC 太远即可。四处转转杀死 5 名守卫后再逃，如果跑得太快的话是凑不到 5 名敌人的。

## ★ 重返罪恶之地 ★

| 解锁任务 | 和平使者万岁（并且完成“赏玩魔术师”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 搜刮所有保险柜 |
| | 2. 在骑马逃离时，爆头击杀 10 名莱莫恩掠夺者 |
| | 3. 在 1 分 55 秒内到达唐斯牧场 |
| | 4. 以至少 70% 的精准度完成任务 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 选择哪种方式会影响之后出场警察的数量，选择炸开保险柜最快，但玩家要面对的警察也会变多。破解保险柜更安静，但如果玩家动作不够快，花了超过六分钟才打开的话，面对的警察其实和第一种方法一样多。



2. 开保险柜的方法不难，玩家需要观察下方屏幕提示的左摇杆，转得越慢，玩家离正确数字就越近。每转到一个数字，玩家就需要把左摇杆往相反方向转来找到下一个数字。从左到右的保险柜密码如下：

34-69-22
16-40-55
37-1-69
15-7-55
68-12-38

3. 死神之眼的环节结束后，玩家需要往左逃到自己停马的地方。在重玩章节时，这部分流程不建议玩家使用死神之眼，只要保证精准度就可以了。骑上马后玩家需要骑马逃离，金牌要求玩家爆头击杀 10 名敌人，之前存下的死神之眼请全部用在这个地方，敌人一出现就要立即瞄准射击，要不然很容易被队友抢人头。




4. 最后还有一次收债剧情，但只是跑过场而已，注意要在时间限制内到达唐斯牧场。

## ★ 马肉大餐 ★

| 解锁任务 | 小镇信步（并且完成“草根朋友”、“和平使者万岁”、“烟草的美妙乐趣”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 杀死带您看马的马厩工人 |
| | 2. 在 10 秒内抓住种马 |
| | 3. 完成 5 次爆头 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 最后逃离时所遇到的敌人数量远远大于要求所需要的数量，然而瞄准是个大难题，建议重玩的玩家先瞄准再发动死神之眼。 |

**■流程要点**

1. 杀死马厩工人需要动作快一点，要不然哈维尔会抢先下手。

2. 逃离时跟着大队伍跑就可以了，路上的敌人多杀死几个。本作的

爆头判定有点迷，鉴于本关的敌人不太多，建议玩家多杀几个以防万一。

3. 从树林逃出来还会遇到两个敌人，小心不要放松警惕。

4. 摆脱追捕后，玩家会发现右边的黑马开始狂躁不安。此时先把套索切换出来，一旦其摆脱就立即瞄准并扔出套索，这样就可以立即抓住种马。之后按住 L2/LT 键不放下马靠近并骑上种马。



## ★ 赏玩魔术师 ★

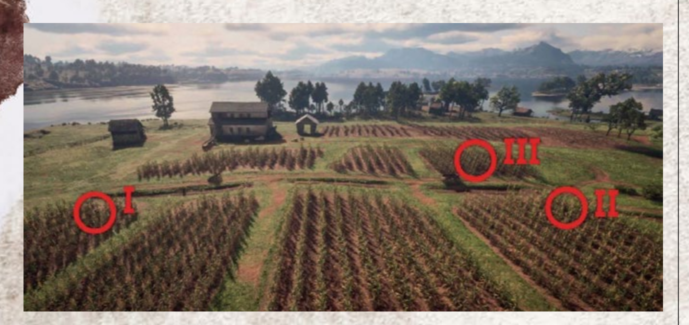
| 解锁任务 | 草根朋友（并且完成“妇女投票权的更多疑问”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 检查特里劳尼篷车内的所有线索 |
| | 2. 在追踪时，保持在特里劳尼踪迹的 10 米内 |
| | 3. 在 1 分钟内杀死玉米地里的 2 名赏金猎人 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 在寻找赏金猎人的部分需要玩家有不错的观察能力和运气，推荐先把左边的第一个赏金猎人先找出来，这样可以节省一些来回跑路的时间。 |

### ■流程要点

1. 线索一共有三个：柜子上的食物、床铺和浴缸上带血的布，利用鹰眼可以更好地确定线索的位置。追踪的部分非常简单，和打猎是一样的，由于没有时间限制，慢慢跟着痕迹就可以了。看不清痕迹的话可以再开启一次鹰眼确认痕迹的方向后再继续前进。

2. 中途会有一场格斗战，没什么需要注意的，审问完就可以继续追踪了。

3. 玉米地找人的部分玩家需要观察被惊动的鸟群，其位置就是赏金猎人现在所在的位置。三个赏金猎人的初始位置可以参考下图，但只有前两人需要玩家找出来，第三个需要触发剧情才会出现。值得注意的是，图上的只是初始位置而已，他们会随着时间流逝来转移自己的位置，因此仅供参考。




4. 干掉三个赏金猎人后，远处的农仓还有两个敌人，其中农仓上方的敌人死亡后会掉落稀有滚轮闭锁步枪。全部解决完就可以回去和特里劳尼汇合了。

## ★ 和平使者万岁 ★

| 解锁任务 | 小镇信步（并且完成“草根朋友”、“马肉大餐”、“烟草的美妙乐趣”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分钟内挣脱铁链并给自己做手术 |
| | 2. 在奥德里斯科帮营地取回自己的武器 |
| | 3. 杀死打您和向您开枪的奥德里斯科帮成员 |
| | 4. 在不被发现的情况下逃离奥德里斯科帮营地 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 被抓后逃脱的部分只要按照屏幕右下方的提示即可，注意动作要快。

2. 从地牢出来后先等一会，等左边的敌兵走过去后再出去利用飞刀杀死。之后回头走另一边，趁另一个敌兵在检查箱子的时候下手。

3. 玩家自己的装备放在了大路另一边，位置在小地图上用枪的图案显示。里面的小房间里还有一些钱，可以顺路偷走。

4. 最后只要往西走，沿着山坡往下来到沙滩就可以沿着海边畅通无阻地逃出营地。



## ★ 草根朋友 ★

| 解锁任务 | 小镇信步（并且完成“和平使者万岁”、“马肉大餐”、“烟草的美妙乐趣”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在不被发现的情况下完成任务 |
| | 2. 在 8 分 10 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 追踪马车的部分建议不要走大路，而是从大路的右边前进并提前绕到马车的前方路边的树林里守株待兔，等特里劳尼靠近马车后开始步行蹲着紧跟马车，并在马车停下后尽量靠近马车，建议躲在马车右后方的树桩后。靠近的时机是贵妇人开始唱歌后。 |

### ■流程要点

1. 和奥尔登对话后就可以解锁新系统，以后玩家通过花费金钱来获得抢劫马车的情报。除了罗兹的奥尔登以外，另一个会提供情报的是草莓镇的邮差。他们会以马车轮显示在地图上，值得注意的是，每个情报都是有时间限制的。

2. 想要不被发现只要观察特里劳尼，等他将贵妇人哄下车并开始唱歌后，就可以蹲伏着过去打开马车后面的箱子了。



## ★ 小镇信步 ★

| 解锁任务 | 古恨今仇 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 救比尔时，在死神之眼中杀死 3 名警察 |
| | 2. 仅使用佩枪完成任务 |
| | 3. 在 4 分 30 秒内完成任务 |
| | 4. 完成 20 次爆头 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 敌人的数量之多用来满足 20 次爆头可谓是绰绰有余，反而存活才是本章的最大问题，建议靠嗑药来让自己持续使用死神之眼从而来保证消灭敌人的效率。 |

### ■流程要点

1. 值得注意的是，触发这个任务的同时第三章也进入尾声，之后该营地将不能继续使用。



2. 战斗开始后就占据一开始的掩体不要移动，敌人的火力很猛，死神之眼有余量的玩家建议立即使用。和之前草莓镇和瓦伦丁的“屠城战”类似，敌人会从大道两边的店铺走出来攻击玩家，玩家需要迅速减少敌人数量才能避免被火力压制。




3. 迈卡提醒玩家武器店内有敌人后，立即调成主视角并绕到武器店的后门。后门附近还会出现一个敌人，解决后踢门进去。解决迎面而来的敌人后迈卡会出现并解决掉店里的其他敌人。

4. 接下来依然建议用主视角进行战斗，玩家需要死守在武器店内，敌人的数量很多而且火力很猛。这里优先减少敌人的数量，基本战术非常简单，见到谁就打谁，由于受到火力压制的缘故，玩家的准星有可能会非常飘，利用死神之眼可以辅助一下瞄准。另外敌人还会时不时地试图靠近武器店正门，有死神之眼余量的玩家请不要吝啬立即发动解决他们。

5. 救比尔的部分会自动发动死神之眼，玩家需要瞄得快一点，要不然会被迈卡抢人头。




## ★ 古恨今仇 ★

| 解锁任务 | 谢迪贝莱之战 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 爆头击杀加雷思 · 布雷思韦特和杰拉德 · 布雷思韦特 |
| | 2. 完成 20 次爆头 |
| | 3. 以至少 85% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。<br>2. 最后瞄准加雷思 · 布雷思韦特和杰拉德 · 布雷思韦特建议把准星往上移一些，要不然敌人乱动很容易会出现明明瞄准头但最后却射中敌人肩膀的窘况。 |

### ■流程要点

1. 谈判破裂后立即躲到左边的掩体后，要不然很容易会被直接打死。



2. 战斗的要点和之前类似，由于我方人多势众的缘故，敌人的火力大多不会集中在玩家的身上，优先解决阳台的敌人可以让自己安全不少。

3. 解决大屋外的敌人后，进入大屋开始搜房，小心第二个房间里的敌人。

4. 进入二楼后会发现房间门被锁死，此时敌人增援会到达，玩家需要从阳台上还击。虽然 NPC 会提示玩家换上步枪，但实际上继续用自己的连发步枪就可以了。由于居高临下，这里的战斗压力不大。第二批敌人会从大屋的右边靠近，对付方法依然不变。

5. 和约翰破门后会进入死神之眼环节，房间里的两位就是加雷思 · 布雷思韦特和杰拉德 · 布雷思韦特，爆头击杀就可以完成要求 1。



## ★ 谢迪贝莱之战 ★

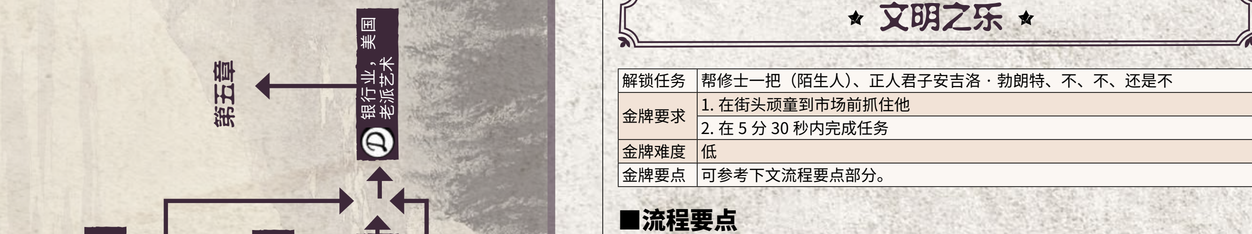
| 解锁任务 | 文明之乐、打劫马车：迈卡（同伴活动）、打劫马车：蓝尼（同伴活动）、打劫银行：查尔斯（同伴活动） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在谢迪贝莱杀死所有莱莫恩掠夺者 |
| | 2. 在 1 分 40 秒内从谢迪贝莱清理掉两具尸体 |
| | 3. 在 11 分钟内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 最后清理尸体的部分优先清理一楼的可以节省一些时间。 |

### ■流程要点

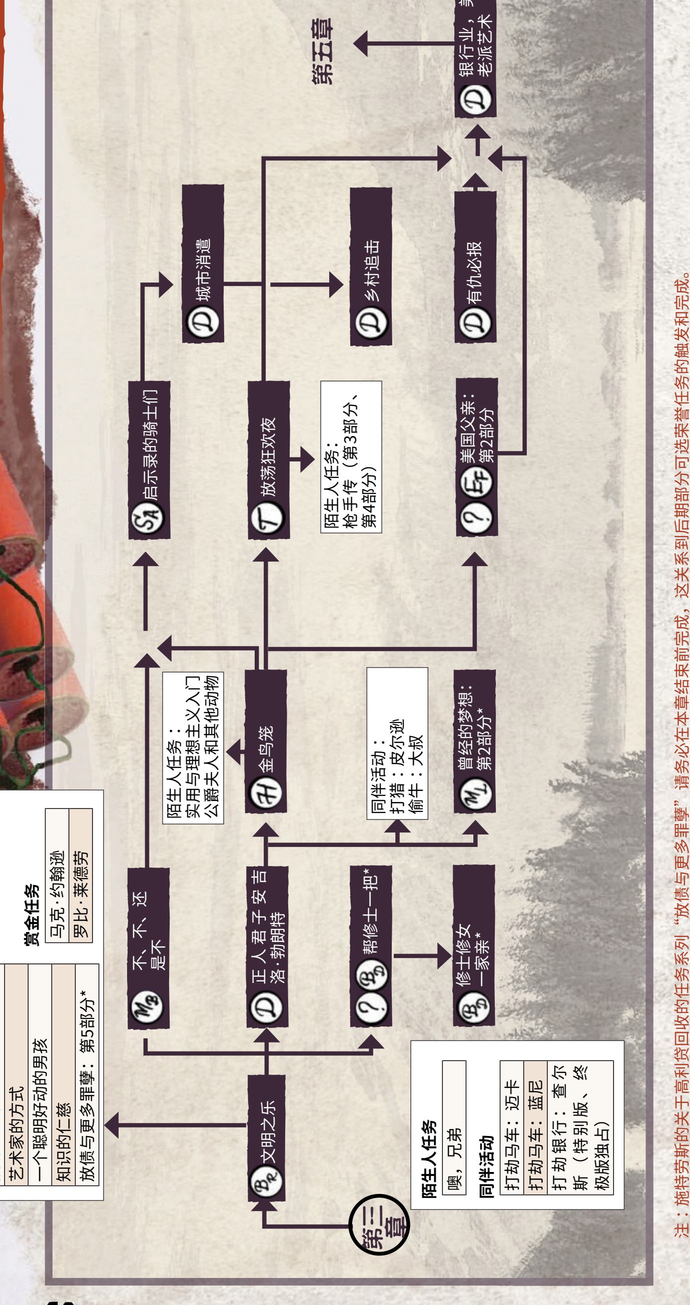
在谢迪贝莱的战斗中，玩家需要注意必须要“亲手”杀死所有莱莫恩掠夺者才行。门前的两个敌人需要利用死神之眼一次过解决，要不然约翰会击毙其中一个，另外楼上还有一个会长篇大论然后自杀的敌人，不要听他废话直接开枪。







# 第四章




注：施特劳斯的关于高利贷回收的任务系列“放债与更多罪孽”请务必在本章结束前完成，这关系到后期部分可选赏金任务的触发和完成。

## ★ 文明之乐 ★

| 解锁任务 | 帮修士一把（陌生人）、正人君子安吉洛·勃朗特、不、不、还是不 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在街头顽童到市场前抓住他 |
| | 2. 在 5 分 30 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

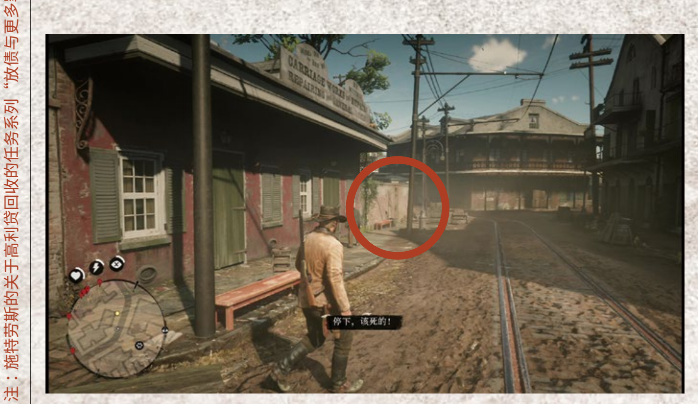
### ■流程要点

1. 在寻找孩子询问信息的时候，无视 NPC 穿过拱门就能跳过询问环节直接找到孩子。被抢后追一会后小孩会下马车然后上电车，此时路边会有一匹马，立即骑上追电车，这部分玩家是固定追不上小孩的，但可以通过提前到达目的地来触发事件。

2. 第一次跟丢孩子后，同样无视 NPC 直接往左就能找到孩子。接着孩子会进入小巷，不要跟着他往左跑，直接往右翻过墙壁，再往右翻过墙壁一次，穿过铁门后左转，在墙边等着小孩跳下来后立即上前按○/B 键就可以抓住他。



▲从这里左转然后翻墙。




▲小孩翻墙下来的地方。

3. 抓住孩子后玩家还需要回去和达奇汇合，这里有可能会触发一个 BUG，停在市场前的玩家的马会莫名其妙的死掉（大概是电车撞死的）。如果出现这种状况的话，玩家就需要立即就地抢匹马立即赶路，没有找到马的话，笔者就只能说一句：大侠请从头再来。

## ★ 帮修士一把 * ★

| 解锁任务 | 修士修女一家亲 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 不威胁店主而找到俘虏 |
| | 2. 在 2 分 45 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 另外救完人直接冲出市场即能完成任务，不需要等俘虏。 |

### ■流程要点

1. 在完成“文明之乐”后，市场附近会出现一个陌生人任务。虽然显示为陌生人任务，但实际上这是可选的荣誉任务。在这个任务中，选择“捐赠”即可触发这个任务。

2. 黑市救人的部分只需要调查书架就可以了（调查痕迹，然后强行拉开），正常的话应该要威胁店主才能获得情报。救人出来后还可以选择将收银机的钱交给俘虏可以增加荣誉值。



## ★ 修士修女一家亲 * ★

| 解锁任务 | 无（注：这个任务会在第四章结束后失效） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 19 秒内找到孩子 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 按照正常流程，玩家需要询问情报再找到孩子。实际上不需要这样做，沿着线索区域一路往下跑再右转就能找到被男人威胁的孩子。

2. 捡起十字架后玩家会被警察通缉，先全力跑出通缉范围，然后钻小巷就可以摆脱通缉。值得注意的是，之后玩家再被警察发现也会任务失败，因此实际上在找到修女前，玩家还是需要躲开警察行动。

3. 在第六章重返圣丹尼斯后，玩家可以在教堂前触发本系列任务的最后一步“善恶参半”，这个任务同样是可选择的荣誉任务之一，玩家只要给修女钱或者食物就能完成任务。



## ★ 正人君子安吉洛・勃朗特 ★

| 解锁任务 | 金鸟笼、曾经的梦想：第 2 部分、打猎：皮尔逊（同伴活动）、偷牛：大叔（同伴活动） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 遇到狗和酒鬼 |
| | 2. 不被警察发现 |
| | 3. 在 10 分 40 秒内完成任务 |
| | 4. 完成 4 次爆头 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 1. 战斗开始后，如果能瞬间解决三个敌人是最好的，这样做的话第四人会直接刷出来并出现在玩家的身后，而第五人就在第四人出场位置的前方不远处。 |
| | 2. 回收赃物后立即前往后门，等到约翰提示说门锁上后立即往回跑。除了下文提到的最右侧以外，玩家还可以从最左侧离开墓园。下蹲后走不久就会发现一个警察，有信心的玩家可以等警察说完台词后直接飞刀杀死，要不然就安静等他离开。绕开警察后就可以立即沿着右侧（或者左侧）一路飞奔到出口附近。然后等出口的两个警察分开后立即离开墓园并骑马前往目的地。 |
| | 3. 整个要点 2 的所有流程，玩家都不需要等待约翰，在这部分约翰会直接“瞬移”并跟着玩家，玩家只要专心赶路即可。 |

### ■流程要点

1. 狗和酒鬼都需要偏离大道才能遇到，玩家可以通过声音来判断他们的位置，靠近后系统会将其位置显示在小雷达上。狗在第一个分岔路的右边，酒鬼则在大路往下走的左侧。

2. 战斗开始后建议立即发动死神之眼解决至少两个敌人，之后就是和敌人玩捉迷藏了。由于场景光线不足，建议玩家主动出击把敌人引出来，敌人使用的武器都是手枪，即便被打中也不会受到太大伤害，因此可以打得激进一点。看到敌人射程后立即发动死神之眼，敌人只有 5 个，要完成 4 次爆头需要抓紧每次机会才行。

3. 赃物位于后门附近，回收财物后玩家需要逃出墓园，笔者推荐直接从最右侧绕出去，中途只会出现一个警察，仔细观察其视线范围利用墓碑绕开。最后在墓地门口还会遇到两个警察，等其谈话结束后会分头行动，此时趁机离开墓园即可。



▲藏赃物的地方。

## ★ 曾经的梦想：第 2 部分 * ★

| 解锁任务 | 无（注：这个任务会在第四章结束后失效） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 45 秒内，追到马车并将其带至隐秘地点 |
| | 2. 与玛丽一起去剧院 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 这是可选的荣誉任务之一，选择帮助玛丽即可触发任务。

2. 追马车的部分非常简单，马车本身的速度不快，快马加鞭的话很快就能追上去，追上去和马车平行，按照屏幕右下提示按□ /X 键即可跳上马车。



## ★ 不、不、还是不 ★

| 解锁任务 | 启示录的骑士们（并且完成“金鸟笼”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在追逐战中亲手杀死福尔曼的两个手下 |
| | 2. 以至少 90% 的精准度完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 苏珊解决掉门口的卫兵后会掉落一把双管霰弹枪，鉴于一会儿之后玩家进屋会和敌人短兵相接，有需要的玩家可以捡起来以防万一。

2. 进屋后客厅会出现一个敌人，右边的第二个房间里则是第二个敌人，全部干掉后解救蒂莉。

3. 追击战中，苏珊的准头其实不是很好，但为了保险起见，还是建议玩家迅速利用死神之眼加连发步枪的组合干掉两个手下。最后用套索将福尔曼绑起来再回去和蒂莉汇合就算是任务完成了。最后无论玩家选择哪个都不会剧情造成影响。

4. 值得注意的是，套索的精准度也被算在了金牌要求中，请确定准星变成红色后再出套索。

## ★ 金鸟笼 ★

| 解锁任务 | 启示录的骑士们（并且完成“不、不、还是不”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 当在派对上，倒些酒、赞赏宾客的穿着、接受礼物和救人一命 |
| | 2. 在不被发现的情况下跟踪仆人 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 剧情过后，范德林德帮的各位决定分头行动。从右边的楼梯下去后，面对玩家的有三位女士，玩家可以给她们倒香槟；在有乐队演奏的亭子前，有一位帽子非常夸张的女士，和她对话可以称赞其衣着；在喷水池和亭子之间有两个男人在聊天，靠近他们（不要靠近喷水池），他们会送给亚瑟剧院的票，接受；回到亭子的位置，继续往派对的左边前进，会发现一个男子被核果卡住了喉咙，此时玩家可以伸出援手。确定所有可做的事情都做完后，就可以前往喷水池触发剧情了。


■三位女士


■帽子夸张的女士


■喉咙被卡住的男子


■送票双人组

2. 跟踪的部分不难，只要保持距离就可以了。进屋后尽量躲在掩体后，仆人会停下几次和其他 NPC 对话，耐心等其对话完再继续跟踪。之后仆人会从刚才带领玩家下楼的楼梯上楼，上二楼后先等一会，等仆人离开房间后就可以进入，然后打开抽屉拿到目标物品后原路返回找达奇算是完成任务。

## ★ 放荡狂欢夜 ★

| 解锁任务 | 银行业，美国老派艺术（并且完成“有仇必报”、“美国父亲：第 2 部分”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在没有施特劳斯的帮助下赢得德州扑克牌局 |
| | 2. 在行踪暴露后的 35 秒内逃离游轮 |
| | 3. 完成 5 次爆头 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 施特劳斯会辅助玩家出老千，按下 L2/LT 键可以观察施特劳斯的神情，点头就是下注，摇头就弃牌。实际上第一盘是固定输的，之后几局只要全压即可，完全不需要看施特劳斯的眼色办事。



2. 跟着NPC上楼拿怀表的部分只要跟着就行，之后会触发一个强制的死神之眼环节，爆头杀死对方。

3. 回到吧台后触发战斗，战斗触发后立即使用死神之眼将目光所能看到的敌人都爆头击杀掉，然后立即往上冲，冒着火力冲上前继续消灭敌人，在这里消灭敌人的速度是关键。

4. 一路推进到右前方打开的门前，再在原地消灭几个敌人后，哈维尔会叫玩家逃跑，此时直接从门出去跳海即可过关，整个过程都不需要等NPC。

## ★ 美国父亲：第2部分 ★

| 解锁任务 | 银行业，美国老派艺术（并且完成"有仇必报"、"放荡狂欢夜"） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 藏在马车中潜入工厂 |
| | 2. 在不被发现的情况下到达丹伯里的办公室 |
| | 3. 在逃离时杀死所有骑马追来的人 |
| | 4. 以至少80%的精准度完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 骑马逃出来后可以不要急着追上飞鹰，等三个骑马的追兵追上来后在立即杀掉，这样做就可以最大限度地避免被NPC抢人头。 |

### ■流程要点

1. 靠近马车后按下□/X键可以藏在马车后，等到马车完全停下后就可以开始潜入了。

2. 出马车后前方就是入楼，从一楼的入口进入工厂。进入工厂后会出现两个敌人，都不需要管，第一个敌人会前往另一边的出口待着，第二个敌人会在玩家靠近时突然起身再离开。等他们走开后玩家就可以继续前进了。第三个敌人背对着玩家，不需要管他直接上二楼。二楼只有一个敌人，但他会看向窗外，直接无视往目的地的办公室前进即可。



3. 油井爆炸后迅速消灭面前的三个敌人，然后就开始往喷火的油井方向狂奔了。路上的敌人只需要干掉挡路的就行，在靠近油井的地方会出现两个骑马的敌人，迅速干掉后就可以和飞鹰汇合了。

4. 最后骑马逃出来的时候还会有三个骑马的追兵，开死神之眼迅速解决掉，要不然很容易会被飞鹰抢人头。




## ★ 启示录的骑士们 ★

| 解锁任务 | 城市消遣 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在奥德里斯科帮成员下船前将其击毙 |
| | 2. 仅使用佩枪完成任务 |
| | 3. 以至少70%的精确度完成任务 |
| | 4. 完成15次爆头 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 这个章节强烈建议第一次触发时就挑战金牌，在没有多次发动死神之眼的情况下，玩家很难依靠佩枪来同时达成15次爆头和70%的精确度的要求。 |

### ■流程要点

1. 由于金牌要求只能用佩枪，任务开始前先将武器切换成要求用枪。

2. 最开始的战斗在二楼展开，消灭一部分敌人后达奇会要求玩家从一楼大门出去应敌。

3. 在大门附近的战斗玩家只需要打打酱油即可，我方人多势众，玩家可以趁敌人没有瞄准自己的时候趁机捞点爆头数。当看到敌人马车驶来的时候就可以准备看任务提示并撤回大屋了。这里动作必须要快，要不然会被直接秒杀。




4. 撤回到大屋后继续防御战，一会后任务会提示玩家出去救莎迪。接下来的战斗玩家需要和莎迪一起杀回到大屋前面。消灭第一批敌人后，玩家会来到港口附近的木屋，此时远处会有一艘小船驶过，提前开死神之眼将船上的两个敌人击杀掉就算是完成金牌要求了。



5. 剩下的流程就非常简单，和队友一起回到大屋前面后，再消灭一些敌人后敌人就会撤退，任务也就告一段落。

## ★ 城市消遣 ★

| 解锁任务 | 乡村追击 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 抢劫有轨电车站的所有顾客 |
| | 2. 在有轨电车上杀死10名警察 |
| | 3. 不让任何警察跳上马车后面 |
| | 4. 击中蓝尼扔出的炸药 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 由于没有时间和爆头数的要求，因此重玩章节时，大街上的枪战部分玩家应该以存活为主要目标。 |

■**流程要点**

1. 电车站中一共有三个客人，按 L2/LT 键锁定后按△/Y 键即可抢劫。

2. 在电车上的战斗如果有开辅助瞄准的话，杀死 10 名警察并不是什么难事，注意观察小地图然后切边即可。由于金牌要求没有精准度的要求，所以可以任意开火。

3. 电车撞毁后玩家需要坚持一段时间，然后蓝尼开始领头逃跑，跟着蓝尼跑即可。之后的部分大同小异，警察基本只会从玩家的前进方向出现，注意二楼阳台的警察，另外注意找掩体，在大街上不用掩体和警察火拼可不是闹着玩的。

4. 上马车后警察会骑马追击，当他们靠近时会跳上火车。不过他们都是分批出现，而且数量很少，瞄准有困难的玩家可以借助一下死神之眼的帮助。

5. 逃到大桥后，达奇会拿出一个炸弹交给蓝尼，蓝尼抛出后会自动触发死神之眼，此时射击空中的炸药即可完成金牌要求。而随着这次死神之眼的升级，玩家之后可以在死神之眼中自由瞄准了。

## ★ 乡村追击 ★

| 解锁任务 | 有仇必报 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 40 秒内将米尔斯带回船上 |
| | 2. 射中巨型短吻鳄 5 次 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

■**流程要点**

1. 非常简单的一个任务，惟一需要注意的是射击巨型短吻鳄的机会是有限的，为了求稳可以开死神之眼来射击。

2. 任务完成后，玩家再次回到这个区域时会提示传说短吻鳄的出现，也只有在完成这个任务后，这个传说生物才会出现。

## ★ 有仇必报 ★

| 解锁任务 | 银行业，美国老派艺术（并且完成“美国父亲：第 2 部分”、“放荡狂欢夜”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 搜查勃兰特宅邸的每个房间 |
| | 2. 在 1 分 30 秒内将勃朗特带上小船 |
| | 3. 完成 20 次爆头 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

■**流程要点**

1. 潜伏好位置后就可以开战了，此处战斗的最大难点是看不清敌人在哪里，必要时可以开死神之眼来辅助瞄准。要点依然是老一套，优先解决二楼阳台的敌人。

2. 入屋前达奇会给玩家一把双管霰弹枪，打坏锁后踢门入内。这里的战斗都是短兵相接，霰弹枪会派上很大的用场，而玩家只需要待在掩体后守株待兔就可以了。

3. 清空一楼敌人后上楼，上楼期间还会遇到一个敌人，小心不要被偷袭了。



4. 二楼的三个房间配置如下，由于玩家一旦找到正确的房间就会触发剧情，玩家需要先找到两个“错的”房间才能完成金牌要求。

5. 扛着勃兰特逃跑的部分建议用死神之眼开路，等路上敌人数量减少后就无视敌人直接往港口冲锋。虽然系统会提示玩家紧跟队友，但实际上一进入港口就会触发剧情并完成任务。

6. 值得注意的是，下一个任务“银行业，美国老派艺术”是第四章的最后一个任务，任务结束后玩家现在的营地会消失，几乎所有的同伴请求和同伴活动也都会消失。


■正确的房间

## ★ 银行业，美国老派艺术 ★

| 解锁任务 | 欢迎来到新世界 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 不出错地打开保险柜 |
| | 2. 仅使用佩枪完成任务 |
| | 3. 完成 25 次爆头 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 佩枪完成 25 次爆头的要求常规来打会比较困难，一个比较取巧的打法是在银行一开始的负隅抵抗中，达奇要求亚瑟炸墙时先不要管他，直接留在原地继续攻击敌人，等到自己觉得爆头数差不多后再去炸墙。 |

■**流程要点**

1. 银行保险柜的密码为 19-72-54，开柜的方法和之前一样，这里就不阐述了。

2. 之后敌人会从前方和左方靠近。虽然敌人数量很多，但掩体也非常靠谱，待在掩体后可以非常安全地对外还击。过一会后，达奇会提醒玩家，从他身上拿到炸药并安置在墙上，射击炸药进入下一阶段。



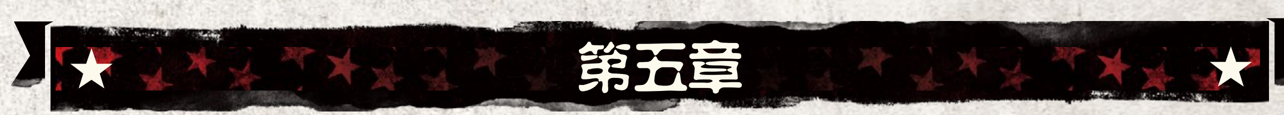
3. 上顶楼掩护队友前，玩家会获得一把连发步枪，目标金牌的玩家可以直接无视。屋顶的战斗由于占据地利难度不高，但过一会后大街对面会来一挺加特林机枪。使用佩枪的玩家可能会难以瞄准，建议开启死神之眼。

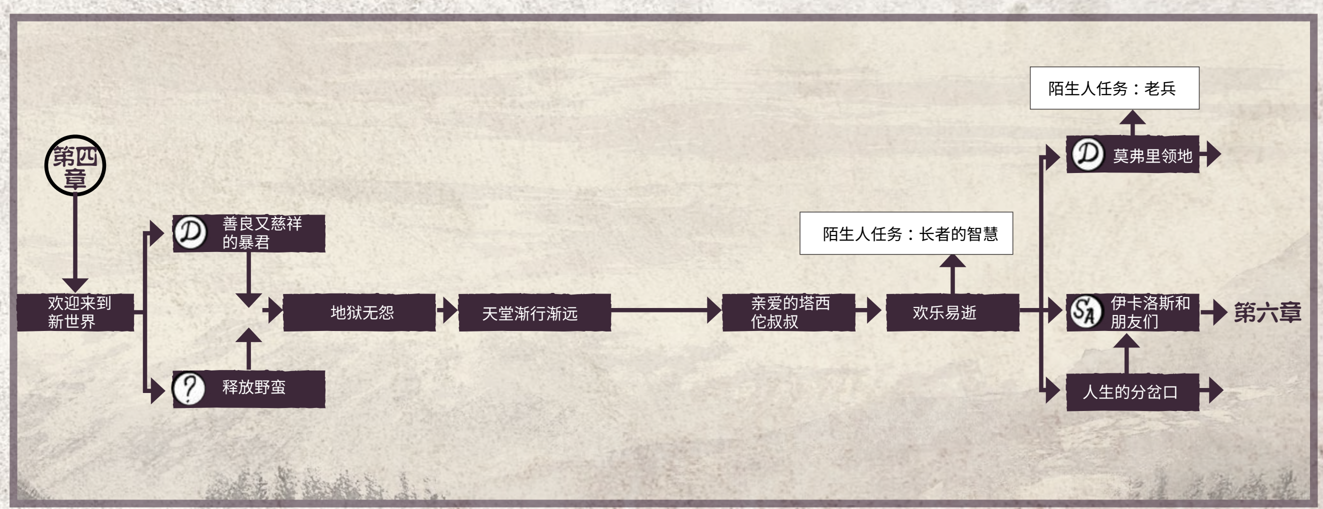
4. 夜幕降临后，玩家需要跟着达奇行动，途中没什么难点，全程蹲伏即可。在第二节车厢时会遭遇一次险情，躲在座位后就可以躲过去。

5. 利用口哨吸引警卫后，玩家只需要观察敌人视线就可以躲开，然后和队友汇合就可以了。

6. 值得一提的是，在 1.02 版本（PS4）、1.1.0.1 版本（XOne）中，这个任务的重玩会出现非常严重的 BUG：如果玩家跳过动画的话，任务会不能正常地进行，NPC 只会傻乎乎地绕着圣丹尼斯跑，系统也不会有任务的下一步任务提示。解决的方法也很简单，不要跳过过场动画，直到亚瑟换上衣服就行了。




## ★ 欢迎来到新世界 ★

| 解锁任务 | 释放野蛮、善良又慈祥的暴君 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 和苦役犯同行时不落后 |
| | 2. 完成 10 次爆头 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 第五章的所有任务都没有“在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务”这个金牌要求，因此理论上只要玩家补给够满，那么除了“欢迎来到新世界”以外，所有任务都可以通过嗑药来降低难度。刷补给品的方法可以参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 漫长的剧情后，玩家正式来到新世界“瓜玛”。一开始的流程非常简单，要想满足金牌要求只要将左摇杆往上推就可以了。



2. 最开始的战斗玩家状态很差，此时不需要刻意累计爆头数，稳打稳扎就可以了。

3. 动画过后是第二场战斗，此时玩家的状态还有所回复，武器也会换成威力巨大的拉栓式步枪，居高临下的情况下很快就能干掉所有敌人，爆头数也可以趁机刷一波。

4. 顺便一提，在整个第五章里，由于玩家的可携带道具太少的缘故，无论是选择第一次玩还是重玩章节，玩家的补给品都很少。玩家可以通过刷道具的方法来补充补给品，方法也非常简单，将营地的所有道具搜刮完后离开营地一段距离。然后存档，再读档并返回营地后所有道具都会重新刷新，如此重复就能获得一大把的补给品。当然，这个办法并不适用于重玩章节。

## ★ 释放野蛮 ★

| 解锁任务 | 地狱无怨（并且完成“善良又慈祥的暴君”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 4 秒内释放所有工人 |
| | 2. 5 分 40 秒内完成 |
| | 3. 完成 8 次爆头 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 被抓住后观察自己的双手，尝试摆脱几次后会出现 QTE，此时左右摇晃凳子就可以逃脱。之后还会有一次 QTE 操作，操作顺利的话就能继续剧情。

2. 潜入的部分依然非常线性，玩家只需要跟在 NPC 后面就可以了。值得注意的是，不要和 NPC

贴得太近，这货潜入时经常一惊一乍的，贴得太近时很容易会出现需要躲藏却发现掩体被 NPC 占了的窘况。

3. 看到目标，任务提示变成杀死刽子手后，立即发动死神之眼，三发瞄准到绳子，第四发瞄准在士兵上，这样就可以达成金牌的第一个要求。

4. 接下来敌人会进攻玩家所在地，依旧是优先消灭高处的敌人，另外注意积累爆头数，除此以外就没什么值得一提的了。





5. 河边的战斗由于占据着地利的缘故，难度很低。但需要注意的是右边的山崖上会出现很多敌兵，这些敌人可以无视掩体直接射击玩家，需要优先处理。

6. 要想在两分钟内救走哈维尔，玩家需要尽快消灭敌人，并且不能离达奇太远，要不然达奇会站着不动从而白白浪费时间。

## ★ 善良又慈祥的暴君 ★

| 解锁任务 | 地狱无怨（并且完成“释放野蛮”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 2 分钟内带哈维尔去安全地 |
| | 2. 完成 10 次爆头 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 在这个任务和“释放野蛮”完成后，接下来的“地狱无怨”和“天堂渐行渐远”是连续触发的，玩家就不能通过刷的方法来补充补给品。因此想在第一次触发就达成金牌的玩家请注意补给品的消耗情况，要不然会导致后面两个任务没有足够的补给品。特别是“天堂渐行渐远”，这个任务最好留一些补充死神之眼的药水。 |

### ■流程要点

1. 最开始的部分只要跟着达奇就可以了，暗杀的部分同样需要按照 NPC 的指示来行动。仓库里的部分需要等两个士兵走开，都暗杀完后再按照任务提示破坏炼糖厂就可以了。



2. 爆炸后的战斗依然没什么需要注意的地方，目标为金牌的玩家可以趁机刷点爆头数。

3. 救下哈维尔后玩家要和达奇一起撤退，撤退的路线是从大屋的左边往外突围。玩家需要在消灭敌人的同时紧跟着 NPC，这部分流程中敌人会从四面八方涌过来，利用好拉栓式步枪可以快速在敌人进入掩体前干掉敌人。

4. 在往出口突围的途中玩家背后的敌人会越来越多，但都不需要管，只管跟着达奇跑就可以了。

## ★ 地狱无怨 ★

| 解锁任务 | 天堂渐行渐远 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 阻止 4 艘船靠岸 |
| | 2. 弹无虚发地炸毁敌方的船只 |
| | 3. 以至少 70% 的精确度完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 除非对全金牌什么的有所追求，要不然笔者推荐直接放弃这关的金牌，并将留下的补给品留到“天堂渐行渐远”再使用。在第一次游玩的情况下，“地狱无怨”和“天堂渐行渐远”的金牌基本是条二选一的选择题。 |

### ■流程要点

1. 在高台旁边就有一把滚轮闭锁式步枪，建议无视，身上的拉栓式步枪射程已经非常足够。虽然沙滩上会出现不少敌人，但实际上对玩家威胁最大的敌人来自左下方的城墙。

2. 帮助 NPC 推大炮后跟随大队下楼，途中可以见到一把双管霰弹枪，在之后的防守战里可以发挥奇效。一路跟着队友杀过去，来到刚才的城墙上，玩家可以指挥队友的防守站位，但实际意义不大。



3. 这里玩家会遇到本关的最大难点：阻止四艘船靠岸。船一共有六艘，出现顺序为左右各三艘（左右以背对塔楼方向为准）。左边的三艘船中，位于中间的那一艘一定几率会自己爆炸，玩家需要解决的是两边的那两艘。难点主要在玩家的瞄准会被军舰的炮击干扰，即便开死神之眼也不好使。这里不需要强求爆头，利用拉栓式步枪的威力，直接射击敌人身体也能达成一击击杀，优先干掉划船的家伙可以减缓船靠岸的速度。另外速度也要够快，虽然有先后关系，但实际上如果玩家动作太慢没有清完左边的船的话，右边的船依旧会靠岸。

4. 干掉所有敌人后玩家还需要利用大炮来击沉敌人的军舰，由于存在抛物线的缘故，玩家需要将准星移到船体稍上的位置，击中目标后 NPC 会提醒玩家。



## ★ 天堂渐行渐远 ★

| | |
|---|---|
| 解锁任务 | 亲爱的塔西佗叔叔 |
| 金牌要求 | 1. 在不被发现的情况下灭掉前两个哨兵 |
| | 2. 在 1 分 45 秒内将船长护送到船上 |
| | 3. 在 6 分 45 秒内完成任务 |
| | 4. 完成 25 次爆头 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 这关的难度取决于上一关结束后玩家留下的补给品数量，数量越多，本关就越简单。补给品不够的话可能无法兼顾时间和爆头两个要求。 |

**■流程要点**

1. 和迈卡合作潜行击杀掉两个哨兵后就是一路的战斗了。本关金牌的最大难点在于爆头和时间限制，玩家需要保证极高的精确度才能满足爆头数，而且消灭敌人的速度必须要快，整个流程必须非常熟悉，适当的背板会对节省时间大有帮助。另外本关没有不用回复药或者精准度的要求，从敌人尸体搜到回复药后可以尽情用，因此挑战金牌可以适当地打得激进一些。



2. 等待迈卡装第二个炸弹的部分中，敌人会从远方的田地方向进攻，利用拉栓式步枪可以在敌人的射程外干掉敌人。接着继续前进，将院子的敌人全部杀掉就可以去找船长了。

3. 在经典的“墨西哥僵局”中，玩家需要做的事情是等待 NPC 对话完，之后把视角往下移到船长，然后按照屏幕提示就可以打破僵局。



4. 之后跟着船长的逃脱部分依然是一条大道杀到底，中途注意听 NPC 的台词可以提前得知敌人的出现位置。被炮击后从左边的断墙绕过去，按照任务提示用大炮就可以结束这场战斗。

## ★ 亲爱的塔西佗叔叔 ★

| | |
|---|---|
| 解锁任务 | 欢乐易逝 |
| 金牌要求 | 1. 在不被平克顿侦探发现的情况下离开谢迪贝莱 |
| | 2. 在 8 分钟内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 重返圣丹尼斯后玩家的物品和马匹依然没有回归，玩家不需要着急，后面会回复正常。玩家现在需要先偷匹马然后回到之前营地的所在处。

2. 此时大屋里已经空无一人，进门右转能在桌面上找到信件，内容是“卡洛琳”写给“亲爱的塔西佗叔叔”，找到信件后就会触发剧情。

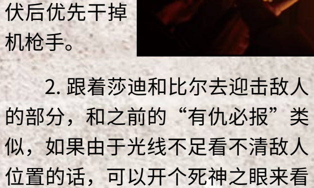
3. 触发剧情后先待在原地不动，过一会后会有一个平克顿侦探路过，暗杀后回到大门前，还有一个侦探在查看火炉，暗杀掉他后就可以直接从大门离开这里了，剩余的两个敌人不需要管。



## ★ 欢乐易逝 ★

| | |
|---|---|
| 解锁任务 | 人生的分岔口、伊卡洛斯和朋友们、莫弗里领地 |
| 金牌要求 | 1. 在死神之眼埋伏中杀死 2 名平克顿侦探 |
| | 2. 使用加特林机枪完成 5 次爆头 |
| | 3. 使用加特林机枪时达到至少 70% 精确度 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**



1. 本章紧接上一章，触发死神之眼埋伏后优先干掉机枪手。

2. 跟着莎迪和比尔去迎击敌人的部分，和之前的“有仇必报”类似，如果由于光线不足看不清敌人位置的话，可以开个死神之眼来看一下，但建议还是节省点用。

3. 最后操作机枪的部分难度不高，但金牌的难度却异常的高。爆头可以通过死神之眼来达成（机枪不能锁定敌人，只能瞄准后手动发动射击）。而保证精确度的最好办法是点射，射击敌人身体可以在保证精确度的同时保证击杀效率。这里的难点在于敌人很多而且从四面八方涌来，玩家的准星会不停地飘，而消灭敌人效率不够高的话又容易被打死。除了射得准以外，利用场景里红色的炸药箱来对付敌人也是个不错的办法。

## ★ 人生的分岔口 ★

| 解锁任务 | 无 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 3 分 5 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 这个任务比较特殊，它会在玩家到达圣丹尼斯后自动触发。本章结束后，亚瑟会进入一个不能回复的异常状态，此状态下三大能力值的消耗率都会增加，而且这个增加幅度会随着游戏剧情的推进不断增加，通过饮食一次能够得到的 BUFF 上限也会减少。

2. 剧情结束后立即往左，向相反方向的酒馆走，走其他路线会拿不到金牌。具体路线如下图。


■金牌路线

## ★ 莫弗里领地 ★

| 解锁任务 | 无 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 2 分钟内将梅莉蒂丝送到她的母亲处 |
| | 2. 完成 15 次爆头 |
| | 3. 以至少 85% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 选择骑马或者独木舟，两者流程的区别不大，后者会更有趣一些，但前者更节省时间。



2. 和查尔斯暗杀莫弗里家族的人后，玩家可以选择潜行或者用炸药。无论是单纯的过关，还是从完成金牌要求的角度来看，后者都更简单一些。

3. 莫弗里家族的敌人中有一种拿着匕首或者砍刀的敌人，这种敌人非常耐打，而且一旦近身的话会大几率秒杀玩家。遇到这类敌人建议直接爆头或者霰弹枪侍候。

4. 选择炸药路线的话直接往山洞扔一个炸药就可以开始战斗了，敌人会非常整齐地从洞口涌出来，玩家守株待兔就可以了，在这里可以趁机刷一波爆头数。

5. 敌人清理得差不多就可以进山洞了，山洞里的地形较为复杂，玩家最好用小雷达确定敌人的位置，小心不要被拿刀的敌人近身了。

6. 将梅莉蒂丝送回家后选择拒绝报酬可以增加荣誉值。





# 第六章

第五章
伊卡洛斯和朋友们
探监记
睦邻友好
放债与更多罪孽：第6部分*
真爱之路：第4部分*
毋须宽恕：第1部分*
善恶参半*
真爱之路：第5部分*
放债与更多罪孽：第7部分*
范霍恩的喜悦
再见了，亲爱的朋友
释放愤怒
毋须宽恕：第2部分*
绝路桥
寡妇莎迪·阿德勒：第2部分*
最爱的孩子们
考古学入门*
对话的艺术
国王之子
盗亦有道*
我最后的孩子
最真实的自己
血仇、血债、血偿
尾声

注：施特劳斯的关于高利贷回收的任务系列“放债与更多罪孽”会在本章开始后触发最后几个任务，这部分任务虽然没有被算作是主线任务之一，但依然被算作是可选的荣誉任务之一。选择善良的选项还可以大幅度地增加荣誉值。和其他任务类似，这个任务会在玩家触发任务“最真实的自己”后消失。

## ★ 伊卡洛斯和朋友们 ★

| 解锁任务 | 探监记 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 全程保持热气球在正确的高度<br>2. 在热气球上完成 5 次爆头<br>3. 以至少 70% 的精准度完成任务<br>4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

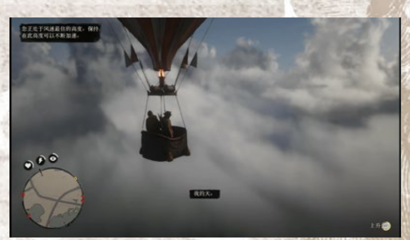
1. 热气球的操作只有一个 R2/RT 键，按住就是上升，松开就是下降。正确的高度能在右下角看到，淡白色的槽就是正确的高度。实际上玩家只要保证高度在标准线附近即可，正确高度会随着流程进展发生几次变化，玩家需要随机应变。



2. 完成爆头最好的方法依然是死神之眼，另外由于距离过远的缘故，玩家瞄准后需要等一会，等准星都聚集在敌人身上后再开枪，要不然很容易会打失。如果玩家不是选择重玩章节的话，这时应该有不少补给品可以用来补充死神之眼。

3. 最后玩家需要用热气球救下莎迪，在过了桥后正确高度需要不断下降，因此 R2/RT 键可以提前松开。从热气球下来后的战斗非常简单，同时也是刷精准度的最后机会。





## ★ 毋须宽恕：第 1 部分 * ★

| 解锁任务 | 毋须宽恕：第 2 部分 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 20 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

## ★ 毋须宽恕：第 2 部分 * ★

| 解锁任务 | 无 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 10 秒内找到伊迪丝 · 唐斯 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 这两个任务算是隐藏的可选荣誉任务，玩家会在安尼斯堡触发这个陌生人任务，任务分两个部分，难度都非常低。

2. 在区域发现伊迪丝 · 唐斯的痕迹直接策马飞奔就行，忘记路线的话可以开鹰眼来确定痕迹的方向。




## ★ 探监记 ★

| 解锁任务 | 睦邻友好 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 从塔顶狙击时对两个监狱警卫完成爆头 |
| | 2. 在 2 分 45 秒内逃到船上 |
| | 3. 在 9 分钟内完成任务 |
| | 4. 以至少 80% 的精准度完成任务 |
| | 5. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 潜行暗杀掉瞭望塔上的守卫后捡起滚轮闭锁式步枪，由于距离和游戏判定的问题，这里想要狙击爆头的话建议把准星往敌人的头顶上瞄，一旦变成红色就开枪。

2. 成功救出约翰后，按照正常的流程，玩家需要边战边退来掩护 NPC 逃跑。但实际上玩家只需要撒腿就跑，原路飞奔回停船的位置即可。中途穿过田野的时候会遇到五个骑马的卫兵，这几个敌人会跑得比玩家还要快，因此玩家必须快速干掉这几个杂兵。





3. 上船后还要击杀几个敌人，这同时也是本关最后一次刷精准度的机会。

## ★ 睦邻友好 ★

| 解锁任务 | 释放愤怒、范霍恩的喜悦 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 爆头击杀 3 个骑马的敌人 |
| | 2. 杀死康沃尔后，在 2 分 45 秒内到达马匹处 |
| | 3. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 这关最大的难点是如何在 2 分 45 秒内到达马匹处，达奇和迈卡的战斗力非常强，因此玩家可以打得奔放一些，直接近距离枪击。诀窍除了背板以外，运气在这里也非常重要，NPC 的战斗力很大程度上会影响玩家推进的速度。

2. 在到达挖矿机附近的铁轨时，达奇会提醒玩家二层有敌人，此时必须快速杀死二层的敌人，因为只有二层的敌人全灭后才会触发脚本事件，迈卡会出现并帮助玩家开门。




3. 之后的流程只要跟着 NPC 跑就可以了，敌人都是呈一条直线往玩家方向冲，边前进边干掉敌人即可。重新回到室外后，玩家还需要打爆一辆油车后才能继续推进剧情，这里很大几率 NPC 会助玩家一臂之力直接打爆油车，不行的话就只能玩家亲自下手了。

4. 开始骑马逃跑后玩家需要紧跟着达奇他们，要不然 NPC 有可能会“离奇死亡”。另外头两批敌人 NPC 是会迅速秒杀掉的，但之后会有足够的敌人让玩家去爆头，因此无须担心。

## ★ 释放愤怒 ★

| 解锁任务 | 再见了，亲爱的朋友、考古学入门（答应“落雨”的请求） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在船上击晕 2 名敌人 |
| | 2. 在 1 分 30 内，召集所有马匹并到达岸边 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

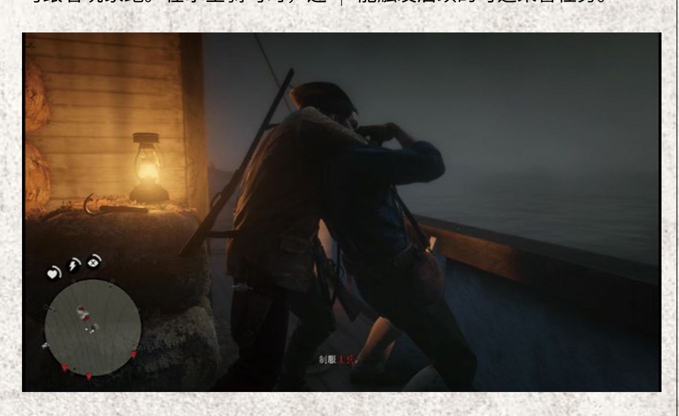
### ■流程要点

1. 在本作中只要是拳头击倒的敌人一律算作是“击晕”，其中包括了空手暗杀时所用的“扭脖子”。船上的敌人一共有四个（另外一个会被

NPC 解决掉），满足要求 1 可谓是绰绰有余了。

2. 赶马的方法和赶羊类似，只不过玩家需要跟着羊跑，而这里是马跟着玩家跑。在水里骑马时，连点 ×/A 键还可以增加马的游泳速度。

3. 任务结束后玩家会有一个抉择，选择“帮助落雨”，这样做才能触发后续的可选荣誉任务。



## ★ 再见了，亲爱的朋友 ★

| 解锁任务 | 最爱的孩子们、寡妇莎迪・阿德勒：第 2 部分 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 45 秒内找到科尔姆的后援 |
| | 2. 使用带长筒瞄准镜的步枪完成 8 次爆头 |
| | 3. 在 6 分 30 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 找到后援的路线有两条，最快的方法是剧情后直接右转上楼，进入画廊后右转就能发现楼梯，爬上楼梯后再从屋顶处一路飞奔就能到达后援所在地。

2. 瞄准出现困难的玩家依旧可以依靠死神之眼的帮助，敌人基本不会攻击到亚瑟，玩家可以专心地掩护队友。



## ★ 真爱之路：第 5 部分 * ★

| 解锁任务 | 无 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在他们追击火车时，爆头击杀 5 名布雷思韦特的人 |
| | 2. 在 7 分 30 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 这个任务只有在完成第三章的“真爱之路：第 2 部分”以及“真爱之路：第 3 部分”后才会出现，同样属于可选的荣誉任务之一。



2. 赶去车站可以直接抄近路，这样可以节省下不少时间。

3. 火车只要按着 ×/A 键拼命加速就可以了，毫无技术含量。

4. 最后的报酬选择接受与否对剧情都不会有影响，报酬本身是特殊道具：佩内洛普的手镯，黑市卖掉可以获得 75 美元。

## ★ 范霍恩的喜悦 ★

| 解锁任务 | 绝路桥 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 使用带长筒瞄准镜的步枪爆头击杀 5 名士兵 |
| | 2. 以至少 85% 的精准度完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 对于用狙击枪掩护玩家想必已经是经验丰富了，不过这部分的敌人数量不多，推荐用死神之眼来提高爆头的效率。

2. 逃跑的部分没什么值得一提的地方，但注意要保证消灭敌人的效率，要不然很容易会被敌人攻击到炸药然后车毁人亡。



## ★ 考古学入门 * ★

| 解锁任务 | 盗亦有道（答应“门罗上尉”的请求） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在不被发现的情况下取回圣物 |
| | 2. 在 1 分 30 秒内取回圣物 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 除了下文流程提到的右边路线以外，实际上只要玩家下山的速度够快，在卫兵还没有绕回左边之前，左边路线实际上会更短一些。 |
| | 3. 挑战所提到的 1 分 30 秒实际上只计算下山到取回圣物的这一段流程，而只有卫兵开枪了才算是“玩家被发现”。 |

### ■流程要点

1. 在章节开头答应门罗上尉的请求，这样做可以触发后续的可选荣誉任务。

2. 调查的情节后，玩家需要下山并进入营地将圣物偷出来。路线非常简单，跟着外围的敌兵然后从右边绕到营地的侧面，圣物的位置可以参考下图。这里的难点在于如何保证在拿到圣物后的撤离也不被发现。这部分流程存在很大的随机性，玩家很有可能会在拿到圣物的瞬间被敌兵发现。如果玩家运气够好，在拿到圣物的途中没被人发现的话，立即原路返回即可。



3. 1 分 30 秒时限下的潜入路线和上文类似，只不过玩家需要骑马到接近山底，然后撤离的时候直接骑马离去，注意停马的地方不要距离营地太远。不骑马的话很难达到 1 分 30 秒的目标时间。

4. 无论玩家有没有被敌人发现，只要在取回圣物的部分没有杀死一个士兵，在过关后玩家可以获得装备“猫头鹰羽毛小饰品”，可以减慢三大能力值的核心消耗速度 15%，是一个非常实用的装备。这个装备可以通过重玩来获得。

## ★ 盗亦有道 * ★

| 解锁任务 | 对话的艺术 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在不被发现的情况下取回疫苗 |
| | 2. 在 5 分钟内完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 侦察的情节过后立即上马然后跟着马车，虽然车夫会提醒玩家不要靠近，但只是靠近的话是没有问题的。等车夫没有看后面的时候骑马靠近马车后侧的右边，按□ /X 键就可以跳上马车，然后按下△ /Y 键打开铁箱取回疫苗，事成后跳车就行了。

2. 金牌的最大难点在时限上，由于重玩章节时系统给的马属性太过垃圾，笔者这里推荐是第一次触发任务时就直接挑战金牌，这样的话金牌就毫无难度了。



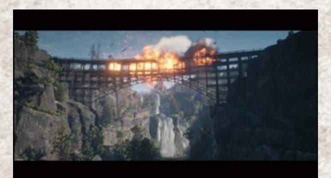
## ★ 绝路桥 ★

| 解锁任务 | 我最后的孩子（并且完成“寡妇莎迪 · 阿德勒：第 2 部分”、“国王之子”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 35 秒内放置炸药 |
| | 2. 在 19 秒内避开驶来的火车 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 人力轨道车的操作是当亚瑟的手在最高点是按住 ×/A 键，到最低时松开，这个节奏会随着轨道车的加速而变快。

2. 在 1 分 35 秒内放置炸药的最大难点源自游戏本身笨拙的操作手感和判定，笔者的建议是搬炸药时快速跑，但快到放置炸弹的地方时就放慢脚步寻找判定点，以免走过头导致浪费时间。



## ★ 最爱的孩子们 ★

| 解锁任务 | 国王之子（并且完成“对话的艺术”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 45 秒内杀死火炮上的士兵 |
| | 2. 完成 35 次爆头 |
| | 3. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 本关的难点只有一个，那就是完成 35 次爆头。敌人的数量看似很多，但 35 也不是什么小数字，玩家需要不低的精确度才能达成这个目标。另外由于重玩时角色的默认能力值太低，死神之眼槽很不够用，因此如果玩家铁了心要在本章节拿个金牌的话，建议在第一次触发任务时就直接挑战金牌。

2. 引爆炸药后的战斗玩家首先会居高临下攻击敌人，下面的敌人被清理得差不多后玩家的左边会出现大量敌人。这里注意要尽快爆头消灭敌人，要不然会被勇猛的 NPC 们抢人头。战斗结束后下去搜刮敌人尸体，之后触发炮击剧情。

3. 火炮位于最高点，这部分非常简单，敌人一开始就会直接从山上冲下来，此时发动死神之眼迅速解决面前的敌人。敌人数量一旦开始减少就立即冲上山头（敌人数量还是太多的话就从左边冲上去）。火炮旁的士兵只有两人，进入射程后立即击杀即可达成 45 秒的时间。

4. 下马逃跑后玩家需要跟着达奇，要不然会任务失败。最后和达奇一起且战且退，假装投降，后退然后跳崖，本关也就此告一段落。



## ★ 寡妇莎迪 · 阿德勒：第 2 部分 * ★

| 解锁任务 | 我最后的孩子（并且完成“绝路桥”、“国王之子”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 通过爆头击杀畜棚内的狙击手 |
| | 2. 在不受任何伤害的情况下杀光畜棚中的敌人 |
| | 3. 在 5 分 30 秒完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 玩家需要答应莎迪帮忙才能触发这个任务，这同时也是本作的最后一个可选荣誉任务。

2. 相当爽快的一关，玩家只需要专心战斗就可以了，注意时间就行。畜棚内的狙击手会出现在二层，出现时 NPC 会用语音提醒玩家。为了保险起见，可以用死神之眼来瞄准。

3. 在进入畜棚前先在外围把射程内的所有敌人干掉，其中的大部分敌人会出现在二层。期间虽然 NPC 会不断催促玩家，但实际上玩家不需要进入畜棚即可全灭敌人，但全灭敌人后还是需要进入畜棚才能继续剧情。



4. 全灭敌人后进入小屋后就能触发剧情，本关就此告一段落。

## ★ 对话的艺术 ★

| 解锁任务 | 国王之子（并且完成“最爱的孩子们”） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在逃离时，杀死一匹追兵的马匹 |
| | 2. 在 9 分 30 秒内完成任务 |
| | 3. 以至少 75% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 在第二部分的战斗中，要想达成 9 分 30 秒的金牌要求，玩家就必须要直接和敌人打近身战并迅速解决敌人，光靠躲在掩体对射是不可能在时限内全灭敌人的。也正因为如此，重玩本章获得金牌的难度会非常的高，笔者建议除非是对全金牌什么的有所追求，要不然还是建议直接放弃这关的金牌。 |

### ■流程要点

1. 谈判破裂后开始骑马逃跑，这部分可以尝试完成挑战 1，利用步枪攻击马的头部就可以对其一击击杀。其余敌人建议无视，专心赶路即可。

2. 门罗坠马后开始下马战斗，敌人首先会从前方进攻，清理完前方的敌人则是后方。这部分的难点主要是如何快速击杀敌人，笔者推荐专挑不在掩体或者正在转移掩体的敌人下手，当看到大路上有一辆敌人马车靠近时就代表敌人已经清理得差不多了。

3. 前往车站的途中还会出现几个敌人，没有完成要求 1 的玩家不要放过这个最后机会。



## ★ 国王之子 ★

| 解锁任务 | 我最后的孩子（并且完成“绝路桥”、“寡妇莎迪 · 阿德勒：第 2 部分”） |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 当入侵华莱士救飞鹰时，爆头击杀每一个挡你路的敌人 |
| | 2. 在划独木舟逃离时，杀死 15 名敌人 |
| | 3. 以至少 80% 的精准度完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。 |
| | 2. 要求 1 中的爆头击杀每一个挡你路的敌人，其中并不包括必须要由玩家查尔斯合作双重暗杀的敌人，玩家只需要管好自己负责的敌人即可，分配给查尔斯的敌人并不会被计算在内。 |
| | 3. 独木舟部分玩家只能使用佩枪，但这部分佩枪的攻击力貌似被系统调整过，只要瞄准身体大部分敌人都会被一枪打死，因此玩家不需要过于纠结爆头，打得准在这里才是最重要的。 |

### ■流程要点

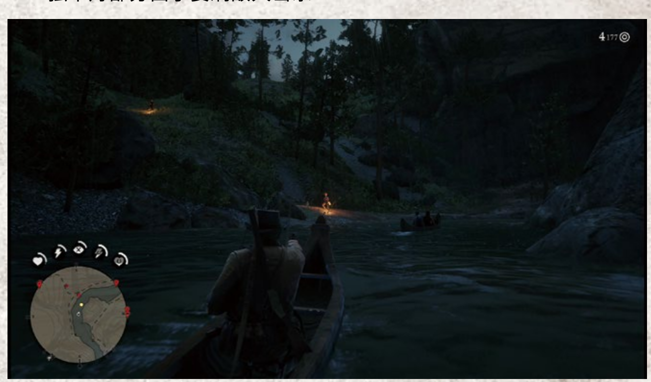
1. 最开始的潜入部分只要跟着查尔斯行动即可，由于金牌要求玩家爆头击杀每一个敌人，所以玩家必须要使用弓箭来暗杀掉路上的所有敌人。

2. 飞鹰的牢房里有一瓶私酒别忘了拿，重玩任务时这是本章难得的补给品。救出飞鹰后就是枪战了，由于是夜战的缘故，这里需要注意精准度。选择重玩章节的玩家如果缺乏药物的话，死神之眼建议节省点用。炸墙可以用场景的大炮，当然如果有炸药的话那就更方便了。



3. 全灭敌人后骑马逃跑，但不久后就需要转乘独木舟逃跑。等待查尔斯准备船时还需要掩护他，这里几乎没什么像样的掩体，笔者建议用长射程武器躲在马后把马当成掩体，直接离远把前来支援的敌人解决掉。

独木舟部分由于要刷敌人击杀数，玩家需要主动地击杀来追击的敌人。这里的瞄准是个大难题，建议用死神之眼来解决，死神之眼槽不够的话就嗑药。另外值得注意的是，这部分出现的敌人数量并不多，要想达到 15 名敌人的击杀要求，玩家需要尽量地全灭敌人。



## ★ 我最后的孩子 ★

| 解锁任务 | 最真实的自己 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 救下佩塔赫 |
| | 2. 完成 30 次爆头 |
| | 3. 以至少 80% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点



1. 死亡冲锋后直接下马，这里的战斗声势非常浩大，要想达成 30 次爆头的话，玩家需要比队友杀得更快射得更准。战斗开始后先优先把远方高塔上的两个敌人解决掉，之后的战斗自由发挥就行。

2. 救下飞鹰后继续前进，在接近铁轨的时候，敌人会搬出加特林机枪。看到这里大家都懂的，这个敌人需要优先解决。

3. 穿过铁轨后往左方看，会发现被敌人抓住的佩塔赫，立即发动死神之眼就能将其救下。之后的部分会和队友汇合，除了前面的敌人以外，玩家还需要留意后方骑马前来支援的敌人。


■救下佩塔赫的瞬间。

4. 进入工厂并在二楼办公室触发剧情后，本章节的最后几个敌人会出现。全部解决后靠近达奇会触发剧情，在最后会有一个强制的死神之眼，完成后还有一段很长的骑马跑路，全部结束后本关就此告一段落。

5. 必须注意的一点是，完成任务后是玩家在本作中的最后一段自由时间（直到第六章完成后），没有完成的可选择荣誉任务也会在触发下一个任务后消失掉。另外完成第六章后，除了特殊道具、特殊素材、武器、装备以外，包括金钱、马匹以及其他所有道具包括一般素材都会消失，荣誉值也会回到中立状态。

## ★ 最真实的自己 ★

| 解锁任务 | 血仇、血债、血偿 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在跳离达奇的马后，在死神之眼中完成一次爆头 |
| | 2. 在 11 分钟内完成任务 |
| | 3. 以至少 80% 的精准度扫荡火车 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

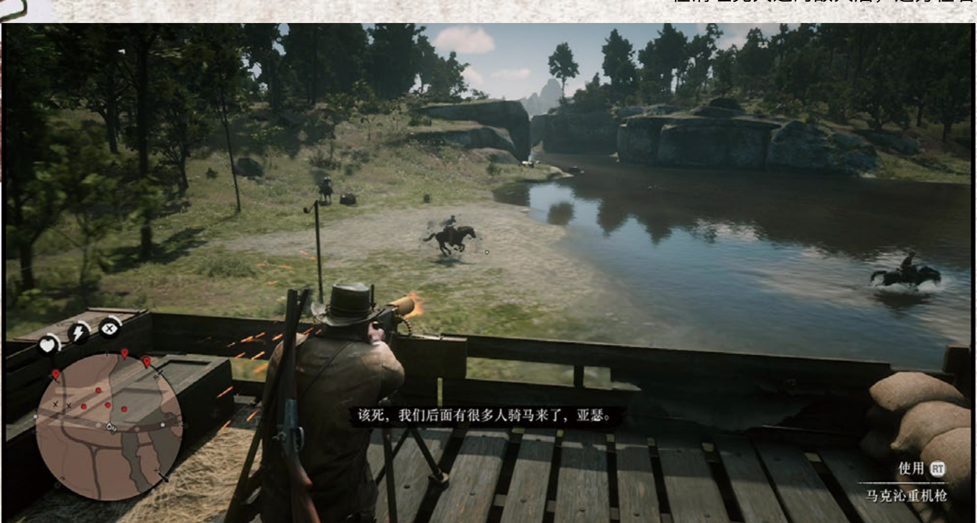
1. 正如上文所说的，有什么未完成的可选择荣誉任务请在触发本章节前完成。

2. 火车上的扫荡非常爽快，一条大路通到底，敌人非常好瞄。这里推荐使用连发步枪，威力不错的同时可以保证提前击杀远方出现的敌人。由于和敌人贴得很近的缘故，也不需要担心精准度的问题。玩家只需要注意不要在敌人死后开空枪就行，这样会无谓的减低精确度。



3. 车厢着火后跳到达奇的马上，再从马上跳回到火车上时会触发剧情，剧情后就是死神之眼环节，请务必瞄准头部射击。

4. 机枪部分是不算进精确度统计里面的，玩家可以随意扫射。



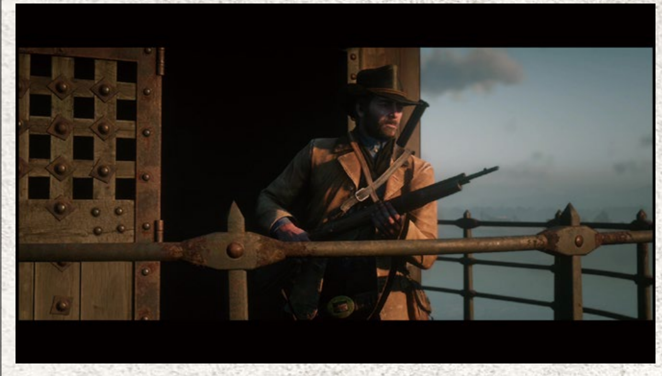

## ★ 血仇、血债、血偿 ★

| 解锁任务 | 天“轮”之乐 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在灯塔掩护莎迪时完成 7 次爆头 |
| | 2. 莎迪被抓后，在 1 分钟内到达艾比盖尔和莎迪处 |
| | 3. 以至少 70% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。<br>2. 本章的长度很长，但难点却只存在前 10 分钟。和莎迪以及艾比盖尔分开后的部分大多都只是走流程而已，玩家只需要注意自己的精确度即可。另外无论是为了金牌，还是为了约翰，最后的抉择中都不推荐选择回去拿钱。 |

### ■流程要点

1. 本章紧接上一章结尾，玩家要和莎迪一起去救被抓的艾比盖尔。

2. 狙击部分与上次和比尔偷炸弹不同，莎迪不会走大道，而是会从海边绕路进入港口。玩家需要时刻注意莎迪的行踪，消灭敌人速度不够快的话会导致莎迪死亡。



3. 同样的，这里的敌人数量并不多，推荐以地面躲在掩体后的敌人为目标。那些位于二楼的敌人非常难看清楚，建议打开死神之眼来看清其位置。

4. 要想在 1 分钟内到达艾比盖尔和莎迪处，死神之眼是必不可少的。靠在掩体消灭最初的一群敌人后，玩家就需要顶着敌人的枪林弹雨前进，推荐开死神之眼来开路。在清理完大道的敌人后，远方在右侧的建筑后来出现敌人的增援。此时无视他们往港口尽头的目的地前进，在目的地前还会出现三个敌人，死神之眼解决后跑到尽头房间的门按下○/B 键即可触发死神之眼情节，击毙两个敌人后还有一段 QTE，剧情过后就能成功救出艾比盖尔和莎迪了。之后的逃脱部分玩家只需要开枪就可以了，骑马将由莎迪来效劳。



5. 在抒情的歌声和走马灯中，属于亚瑟的最后一战正式打响。战斗打响后玩家只要抵抗敌人一会儿，约翰就会提示玩家从洞穴处撤退，之后的流程，包括骑马逃脱的部分，只要跟着约翰走即可。

6. 在坠马后玩家需要选择帮助约翰还是回去拿钱，由于章节结束后所有金钱都会消失，因此实际上后者毫无意义，选择后者的话玩家需要返回洞穴。由于补给有限的缘故，除了挡路的敌人，其余敌人可

以无视。

7. 选择帮助约翰可以增加荣誉值，路线也非常简单，只要跟着约翰往山上跑就行了。

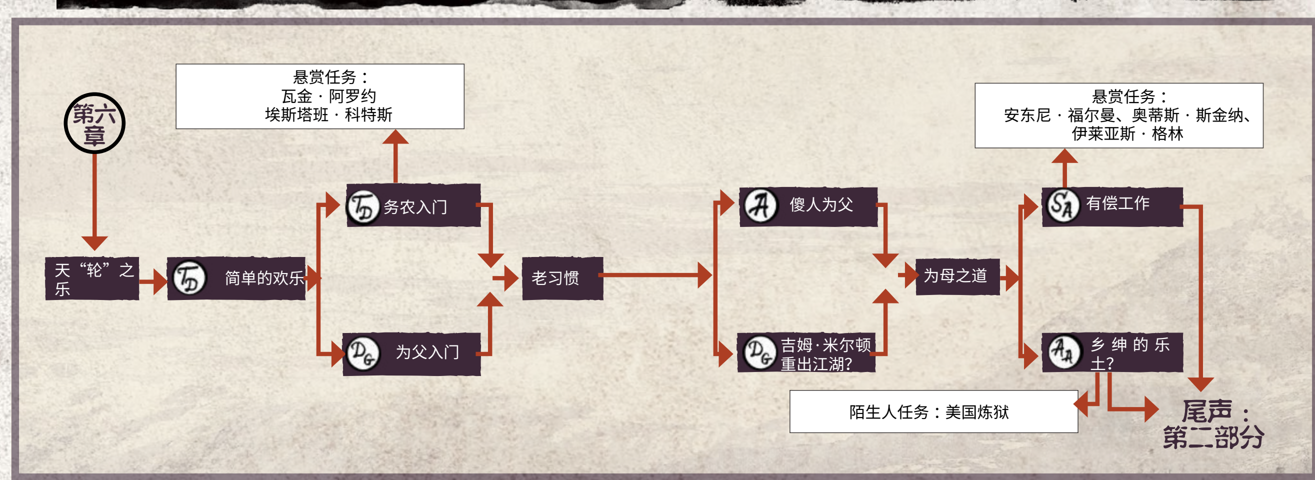
8. 和约翰分开后还需要击退一波敌人，这里守株待兔并击退冲上山顶的敌人就可以了，远处的敌人可以全部无视掉。





9. 和迈卡的“最终战”基本是走过场而已，最后还有一小段 QTE 操作。在经过漫长的战斗和剧情后，亚瑟就会迎来他的结局。根据玩家荣誉值的高低，分别对应两个结局动画，而之后章节中 NPC 关于亚瑟的评价也会根据其荣誉值而有所不同。

## 尾声：第一部分




### 天“轮”之乐

| 解锁任务 | 简单的欢乐 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 不掉落任何物资的情况下到达叉羚羊牧场 |
| | 2. 在 1 分钟内将马车送回 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

#### ■流程要点

1. 用马车送货的部分只需要沿着大路开就能非常轻松地在不掉落任何物资的情况下到达目的地，由于时间没限制，对自己马车技术没信心的玩家可以开慢一点。

2. 马车被抢走后立即上马追击，直接骑到马车驾驶位的右侧然后按□ /X 键就可以把马车抢回来。一切顺利的话，这个过程甚至不需要 30 秒。



### 简单的欢乐

| 解锁任务 | 务农入门、为父入门 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 挤奶时，在 10 秒内装满桶 |
| | 2. 在 5 分 15 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

#### ■流程要点

挤奶的环节非常简单，只要玩家依次将左右摇杆往下推就可以了，甚至不需要什么操作精确度，要想在 10 秒内装满桶，只需要快就可以了。



## ★ 务农入门 ★

| 解锁任务 | 老习惯（并且完成“为父入门”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 30 秒内修好围栏的第一段 |
| | 2. 不被公牛伤到 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。<br>2. 玩家需要躲开公牛的第一次冲锋后才会往农场的方向跑，之后玩家才有机会将它捆住。躲开公牛冲锋的最好方法就是直接往两侧跑开，注意在躲避的同时别忘了拉开和公牛的距离。另外第一次捆住公牛时固定是捆不住的。 |

**■流程要点**

1. 修围栏的部分只要看着屏幕右下的操作提示操作即可，非常简单。调整围栏的位置时，只要到达指定位置，右下屏幕会出现按键提示，此时按下×/A键即可装上围栏。

2. 公牛会在玩家靠太近的时候向玩家冲锋，在奔跑的途中玩家用套索是拉不住它的。正确的方法是等它停下后，保持在一个适当的距离（大概就是套索的射程极限），然后扔出套索套住。套上后安抚的方法和马一样，这里就不阐述了。




## ★ 为父入门 ★

| 解锁任务 | 老习惯（并且完成“务农入门”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 45 秒内让杰里米亚精疲力尽 |
| | 2. 喂杰里米亚饱餐一顿 |
| | 3. 在杰克不被马甩下的情况下教他骑马 |
| | 4. 赛马回到叉羚羊牧场获胜 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 让马精疲力尽的方法只有一个，那就是让它拼命跑。跑完后再将其送到邓肯处之前，别忘了喂它吃东西（L2/LT 键锁定后按方向键→）。必须注意的是，喂食物这个操作会在进入邓肯所在的区域后失效。

2. 教杰克骑马的部分，只要观察马的速度，让其速度不要超过一定程度即可保证杰克不被马甩下。L2/LT 键锁定马后按下□ /X 键和○ /B 键可分别让杰克的马加速或者减速。



## ★ 老习惯 ★

| 解锁任务 | 吉姆 · 米尔顿重出江湖？、傻人为父 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在不被打到的情况下打败拉雷米帮成员 |
| | 2. 在 25 秒内击倒拉雷米帮成员 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 战斗开始后敌人会先出一拳，立即格挡可以防止自己不被偷袭得手。

2. 由于有时间限制的缘故，25 秒内无伤击倒拉雷米帮成员就只能当一回莽夫了，这部分需要一点运气成分，操作则是单纯地连按攻击键就可以了。




## ★ 吉姆 · 米尔顿重出江湖? ★

| 解锁任务 | 为母之道（并且完成“傻人为父”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 手持双枪时完成 1 次击杀 |
| | 2. 完成 15 次爆头 |
| | 3. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 双枪的稳定度比单手持枪要低，但满足要求 1 后，建议换回其他武器去完成要求 2. |

**■流程要点**

1. 一开始就是一场二对一的格斗战，敌人的耐久度很低，小心不要被左右围攻就行。

2. “垂狗牧场”这个地方想必玩家们还有点印象，这次战斗比上一次更简单一些，敌人的数量也少了很多。但和上次一样，玩家需要注意的敌人来自左方的高塔和农仓的二楼。最开始面对四个敌人质问的时候可以提前拔枪，不需要和他们废话。

3. 进入农仓后还有一场对拉雷米的格斗战，防守反击即可干掉他。



## ★ 傻人为父 ★

| 解锁任务 | 为母之道（并且完成“吉姆·米尔顿重出江湖?”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在死神之眼中杀死所有 3 名敌人 |
| | 2. 对峙后，在 1 分 30 秒内回到叉羚羊牧场 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 杰克开马车的部分和之前教骑马操作一样，只不过这次不会翻车而已（笑）。

2. 对峙开始后立即打开背包吃一个嚼烟，这样就可以保证自己有足够的时间用死神之眼中杀死所有 3 名敌人。

3. 最后骑马车回去的部分不能按照系统提示的路走，需要抄近路才能在 1 分 30 秒内回到叉羚羊牧场。



## ★ 为母之道 ★

| 解锁任务 | 有偿工作、乡绅的乐土? |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 1 分 30 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

流程非常简单的一章，要想在 1 分 30 秒内完成任务，除了全程跑步以外，最开始的工作三选一中推荐选择正前方，离玩家最近的挤牛奶。

## ★ 有偿工作 ★

| 解锁任务 | 不打不相逢（并且完成“乡绅的乐土?”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 到达草莓镇后，在 30 秒内找到通缉犯 |
| | 2. 上马后，在 1 分 15 秒内抓到并捆绑通缉犯 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 目标位于旅馆二楼的 3 号房间，直接前往目的地破门而入后发现目标已经从阳台逃跑。直接从二楼的屋顶跳下可以直接上马。

2. 追捕的过程和之前追捕通缉犯的过程没什么区别，最简单的方法是等目标骑上马逃跑，经过第一辆马车后立即发动死神之眼然后把马的脚打断，之后追上去然后用套索抓住目标即可。



## ★ 乡绅的乐土? ★

| 解锁任务 | 不打不相逢（并且完成“有偿工作”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 2 分 30 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

解决占住者最快的方法是直接开枪打死，这也是达成金牌要求最好的方法。最后回到农场的部分不用跟着系统设定的路线跑，直接一条直线往目的地冲刺即可。





# 尾声：第二部分




## 不打不相逢

| 解锁任务 | 家装入门、勤恳劳作的一天 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 到达圣丹尼斯后，在 1 分 50 秒内找到查尔斯 |
| | 2. 在 10 秒内杀死所有吉多 · 马特利的人 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 和大叔分头行动后，选择先前往酒馆可以更快地找到查尔斯。之后选择在查尔斯身上下注，并在拳赛中给他呐喊助威还可以小赚一笔。

2. 敌人一共有四个，用死神之眼尽快瞄准然后射击即可。如果是第一次打的话，还能磕个药什么的来延长死神之眼的有效时间。



## 家装入门

| 解锁任务 | 工具盒（并且完成“勤恳劳作的一天”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 18 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

将左摇杆往下推然后连点 ×/A 键就能过关，金牌完全就是个手速的活。



## 勤恳劳作的一天

| 解锁任务 | 工具盒（并且完成“家装入门”） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在骑马逃离时，杀死所有兰顿的人 |
| | 2. 抉择后，在 5 分钟内与瑞恩 · 芳利一起逃离 |
| | 3. 以至少 70% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 一番长途跋涉后，玩家需要决定从潜行、威胁、直接射击中选择一个作为战术，推荐潜行，这样做虽然之后依然会爆发枪战，但可以借此来先拉近和敌人之间的距离。

2. 最开始的两个敌人需要和莎迪合作暗杀，没有飞刀的玩家可以直接潜行暗杀后立即再按一次○ / B 键顺势砍死另一个杂兵，第二个敌人会被莎迪解决。在穿过吊桥的时候莎迪会主动开战。



3. 然后玩家需要从山顶冲到谷底，中途敌人会从玩家前进的方向出现，依旧是优先消灭位于高处的敌人，而位于谷底的敌人可以在快冲到谷底时再处理。

4. 带上瑞恩 · 芳利就可以快速逃离山谷了。目标为金牌的玩家反而不能急，要适当减慢速度，并把追兵和位于山谷两边的狙击手都干掉后再出山谷。

5. 本章节金牌的最大难点主要是 5 分钟的时限，这个要求和要求 1 实际上是冲突的，加上不能吃药，难度可想而知。这里的建议是第一次玩本关前准备好各种回复死神之眼的道具，然后抉择后到逃出山谷这一段流程里全用死神之眼迅速开路。



## 工具盒

| 解锁任务 | 新耶路撒冷 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 爆头击杀所有躲在树上的剥皮兄弟 |
| | 2. 在 2 分 15 秒内找到韦恩先生 |
| | 3. 仅使用佩枪完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 剥皮帮和莫弗里家族类似，他们中拿着砍刀的成员可以一击干掉玩家，玩家需要优先解决。

2. 在最开头的战斗中，虽然从小雷达上来看玩家的后方也有敌人，但实际上这些敌人并不会威胁到玩家，玩家只需要专注前方的敌人即可。拿砍刀的敌人一共会出现两次，左边和右边先后会依次出现两个砍刀敌人。

3. 和队友一起清理完后面的敌人后，玩家需要去找到韦恩先生。此时遭遇的第一场战斗中就会出现躲在树上的敌人，利用死神之眼可以更快地找到这类敌人。

4. 选择重玩关卡挑战金牌的玩家请注意，本关最大的难点不是时间，而是弹药量，由于要求仅使用佩枪完成任务，然而剥皮帮人多势众，精准度不高的话很容易会导致关卡末期左轮手枪弹药打空。



## 新耶路撒冷

| 解锁任务 | 帮助老友 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 以至少 80% 的精准度用锤子将钉子敲进去 |
| | 2. 在 3 分 35 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

敲钉子的 QTE 需要按照一定的节奏才能将钉子敲进去，具体的节奏可以通过背景音乐来确定。



## 帮助老友

| 解锁任务 | 大叔的倒霉日 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在 30 秒内迫使科特斯的人逃离罗兹 |
| | 2. 在使用带长筒瞄准镜的步枪保护莎迪时，完成 5 次爆头 |
| | 3. 快速盲射杀死 4 个敌人 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

### ■流程要点

1. 把目标抓回罗兹后会触发剧情，玩家需要击退科特斯的人。快速消灭室外的几个敌人后就可以主动冲出去了，敌人会一边撤退一边还击，玩家追上去就行，30 秒还是非常足够。



2. 掩护莎迪的部分，建议用死神之眼来完成爆头，如果还觉得瞄准困难的话，可以在设置中将摇杆的灵敏度降低。

3. 掩护完就是简单粗暴的战斗部分，这部分没什么好说的。和之前的夜战类似，看不清敌人的时候可以开个死神之眼。

4. 最后迫使目标回航，只要朝他附近开枪就可以了。最后还会出现几个敌人，全部干掉后再回到罗兹就算是完成任务了。



## ★ 大叔的倒霉日 ★

| 解锁任务 | 重新开始、超级大野兽 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 使用弓箭完成 5 次爆头<br>2. 释放大叔后，在 3 分 10 秒内回到比彻之愿<br>3. 以至少 80% 的精准度完成任务<br>4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 高 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。<br>2. 弓箭完成 5 次爆头的机会有很多，但建议在救出大叔前完成，甚至可以通过故意不放过敌人来达成。因为救出大叔后是一个限时挑战，这部分玩家需要速战速决，弓箭只会添堵。 |

**■流程要点**

1. 一开始的潜入部分只要紧跟查尔斯就行，第二批敌人可以无视。



2. 一路追踪到营地后会触发一次死神之眼，救下查尔斯后就可以开战了。这里的战斗讲究一个"快"，由于敌人大多都是在近处出现，利用连发霰弹枪或者连发步枪可以很快地消灭敌人。

3. 救下大叔后往营地外撤退，敌人会从两边的高台上出现，这些敌人也是玩家优先需要对付的对象。地面上的敌人大多只要无视就可以了，但看到向玩家迎面走来的砍刀男时依然需要优先解决。

4. 本关在重玩章节时会出现一个非常严重的问题，因为玩家初始携带的弓弹药量会为零，导致玩家几乎不可能完成金牌挑战中的要求 1。因此目标为金牌的玩家建议第一次触发这个任务时就直接拿到金牌，以免之后给自己添堵。



## ★ 重新开始 ★

| 解锁任务 | 勾画未来（并且完成"超级大野兽"） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 钓到一条鱼<br>2. 在 5 分 20 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

**■流程要点**

1. 钓鱼的操作可以参考上文流程部分，这里就不阐述了。

2. 狗走丢后立即扭转头往西南边走，不久后就能发现狗，之后只要按屏幕提示操作就行了。另外按住 ×/A 键可以快步走。

## ★ 超级大野兽 ★

| 解锁任务 | 勾画未来（并且完成"重新开始"） |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在熊发起攻击时射中它 4 次<br>2. 在死神之眼中爆头击杀两位敌对的赏金猎人<br>3. 在 7 分 15 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 1. 可参考下文流程要点部分。<br>2. 要想在目标时间内完成任务，玩家在追踪的时候必须"无视痕迹"直奔目的地，目的地就在东面的废屋，地图上能非常明显地看到废屋的位置。 |

**■流程要点**

1. 追着痕迹一路前进，在木屋旁可以找到一具尸体，之后玩家会被熊袭击，连点○ /B 键可以挣脱。

2. 射击熊的机会只有一次，由于不需要打死它，准星飘到哪里就锁定哪里，只要打中就行。



■废屋的位置

3. 归途中会遇到两个赏金猎人，不需要废话直接拔枪、死神之眼、爆头，一气呵成。

4. 要想在目标时间内完成任务，玩家在追踪的时候必须"无视痕迹"直奔目的地，目的地就在东面的废屋，地图上能非常明显地看到废屋的位置。



## ★ 勾画未来 ★

| 解锁任务 | 美国毒物 |
|---|---|
| 金牌要求 | 1. 在 7 分 30 秒内完成任务 |
| 金牌难度 | 低 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

■流程要点

非常感人的一个关卡，没有什么能够节省时间的部分，拍照时无视其他背景直接选第一个能节省一些时间。



## ★ 美国毒物 ★

| 解锁任务 | 无 |
| --- | --- |
| 金牌要求 | 1. 在 35 秒内帮助莎迪抓住克里特 |
| | 2. 爆头击杀射击查尔斯的狙击手 |
| | 3. 以至少 85% 的精准度完成任务 |
| | 4. 在不使用任何恢复生命值物品的情况下完成任务 |
| 金牌难度 | 中 |
| 金牌要点 | 可参考下文流程要点部分。 |

■流程要点

1. 抓住克里特的部分不需要跟着他跑，直接从大路绕到杂货店门前可以更快地抓住克里特。之后玩家可以按自己喜好随意处置克里特。

2. 最终战一触即发，玩家需要靠近狙击手后才能对其发动攻击，在此之前玩家需要用岩石作为掩体一步步往上推进，具体时机可以通过 NPC 的台词来判定。

3. 之后的战斗没什么值得一提的部分，玩到这里想必玩家也早已身经百战，路线则只有一条，一路杀上去就可以了。由于没有时间限制的缘故，建议重玩的玩家多搜刮一下补充多一些药品。



4. 莎迪离队后，玩家就只能一人继续向山进发了。最开始和玩家对峙的三人直接用死神之眼秒掉，之后的部分敌人会在另一边的高峰上向玩家射击，建议换上连发步枪或者步枪快速击杀。

5. 在向山上爬，前往迈卡营地的途中，背后会突然出现一堆敌人，小心别被突袭了。



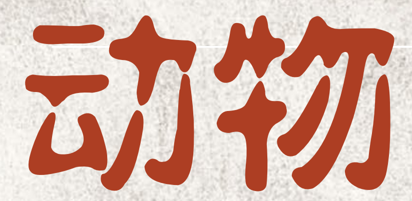
6. 虽然地图会显示三个营地，但实际上玩家只需要往山下的瞭望塔前进就可以了，除了必经之路上的营地都不需要管。

7. 和仇人见面后首先是一场一对一的单挑，玩家随便瞄准意思一下就可以，此时是打不中他的。等他台词说完后就会触发剧情，在漫长的对峙和对话后，玩家就可以报仇雪恨了。

8. 虽然是最后一关，但本关的金牌实际上并不是很难。但由于关卡长度很长，受伤太过严重的话玩家不妨停下等 HP 自然恢复后再继续前进。最后的一对一单挑中不要开枪，要不然精准度会不达标。




西部传说
荒野大救赎Ⅱ完全攻略
生涯篇




在野外探险时会碰见各种动物，玩家可以狩猎它们以获得各种素材。狩猎动物一共有 4 个步骤：观察、追踪、击杀、剥皮。虽然普通动物可以跳过观察、追踪这两个步骤直接击杀，但如果想完善动物图鉴的信息，还是需要做完整套狩猎步骤的。

1. 观察——按 L2/LT 键瞄准动物后再按 R1/RB 键即可观察动物，得知关于它的一些信息，比如使用什么样的武器最有效等等。使用望远镜能在远处观察动物，这也是观察天上鸟类的重要手段。

2. 追踪——长按 L3/LS+R3/RS 键开启鹰眼后可以看到动物留在地面上的踪迹，按 R1/RB 键聚焦踪迹，跟着踪迹走即可找到猎物。

3. 击杀——找到猎物后可使用各种武器来击杀猎物，注意，枪声会吓走周围的动物。

4. 剥皮——从猎物的尸体上剥皮，可以获取各种素材。

动物的素材有着各种妙用，具体如下：

1. 在野外扎营时可以烹饪兽肉食用，补充玩家的生命值与体力值。

2. 捐赠给营地，可以解锁或升级营地的设施。

3. 出售给捕兽人、肉铺或杂货铺，获得一定的金钱。

4. 动物的毛皮可用来制作服饰，牙齿、角等部位可用来制作护身符等物品。

5. 给指定的动物剥皮可以完成一系列的狩猎挑战（可呼出菜单选择“进度”→“挑战”→“捕猎大师”进行查看）。

## 动物的素材质量

动物身上的素材有优劣之分，毛皮有劣质、良好、完美这三种，而肉则分为劣质、优质、上等，想要得到高质量的素材，可以参考以下的狩猎技巧：

1. 狩猎品质为 3 星的动物，星级会在瞄准观察过的动物时显示在画面右下角；

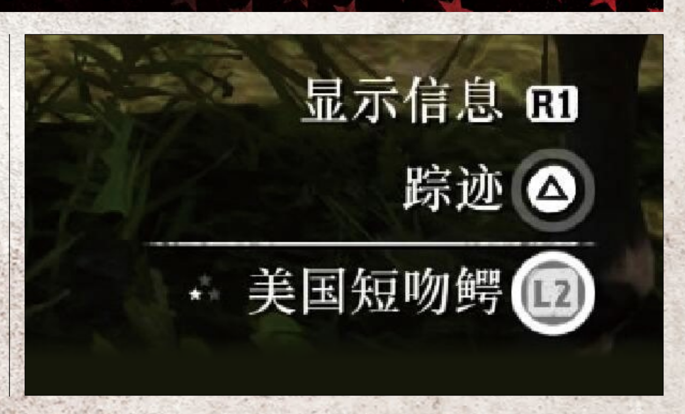
2. 根据动物的体型选用有效的武器；

3. 攻击动物的弱点、致命位置，这些位置可开启死神之眼查看；

4. 按 L2/LT 键瞄准动物后再按□ /X 键呼喊可以使其抬头，更容易狙击其头部；

5. 使用诱饵、气味掩盖剂等道具进行狩猎；

6. 传说公鹿的素材可以在黑货铺制作出公鹿小饰物，提升动物剥出完美毛皮的几率。




## 动物的体型分类&有效武器

为了方便玩家取得动物的完美素材，下面给出动物的体型信息（不含传说动物），根据体型选取有效的武器，更高效地获取完美素材吧。



▲捕猎步枪、小型猎物箭与毒箭是打猎的常用武器。

**●体型分类**

| 动物体型 | | 动物种类 / 名称 |
|---|---|---|
| 小型 | 两栖 | 美国牛蛙、蟾蜍、蛇 |
| | 鸟 | 蓝松鸦、北美红雀、雪松太平鸟、乌鸦、黄鹂、冠鹂、鸽、知更鸟、鸣鸟、树雀鹀、啄木鸟、卡罗莱纳长尾鹦鹉、鸡、鸭、潜鸟、鹦鹉、环颈雉鸡、鹌鹑、渡鸦、鲣鸟、公鸡、鸥 |
| | 哺乳 | 小棕蝠、美国红松鼠、北美西部灰松鼠、黑松鼠、黑鼠、棕鼠、西部花鼠 |
| 中小型 | 鸟 | 雕、鹤、鸬鹚、鹭、白鹭、隼鹰、红尾鹰、鸮、鹈鹕、玫瑰琵鹭、火鸡、秃鹫、加州神鹫、加拿大大雁 |
| | 两栖 | 鬣蜥、毒蜥 |
| | 哺乳 | 黑尾兔、九带犰狳、美国獾、美国麝鼠、弗吉尼亚负鼠、北美浣熊、条纹臭鼬 |
| 中型 | 哺乳 | 郊狼、狐、巴克夏猪、中国大猪、斑点猪、北美河狸 |
| 大型 | 哺乳 | 野猪、公鹿、叉角羚、山羊、盘羊、美洲狮、山狮、佛罗里达山狮、灰狼、森林狼、领西猯 |
| | 两栖 | 美国短吻鳄 ( 小 )、鳄龟 |
| 巨大型 | 哺乳 | 熊、野牛、公牛、阉牛、奶牛、麋鹿、驼鹿 |
| | 两栖 | 美国短吻鳄 |

缔造神话
西部传说 LEGEND
西部之王

## ●有效武器

| 动物体型 | | 小 | 中小 | 中 | | 大 | | 巨大 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | 子弹 | 致命攻击 | 致命攻击 | 普通攻击 | 会心＆致命攻击 | 普通攻击 | 会心＆致命攻击 | 普通攻击 | 会心＆致命攻击 |
| 弓 | 普通箭 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | — | — |
| | 小型猎物箭 | **完美** | — | — | — | — | — | — | — |
| | 毒箭 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 改良箭 | 劣质 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | 良好 | — | **完美** |
| | 火箭 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| | 高爆箭 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| 投掷武器 | 普通 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | — | — | — | — |
| | 涂毒 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 手斧 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | — | 劣质 | — | 劣质 |
| 捕猎步枪 | 0.22 口径 | 良好 | **完美** | — | — | — | — | — | — |
| 手枪 | 普通 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 分裂 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 高速 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 中空 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 高爆 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| 左轮手枪 | 普通 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 分裂 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 高速 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 中空 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | — | — | — | — |
| | 高爆 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| 连发步枪 | 普通 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | — | — | — | — |
| | 分裂 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | — | — | — | — |
| | 高速 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | — | — | — | — |
| | 中空 | 劣质 | 良好 | 良好 | **完美** | — | — | — | — |
| | 高爆 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| 步枪 | 普通 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 分裂 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 高速 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 中空 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 高爆 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| 步枪（带长筒瞄准镜） | 普通 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 分裂 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 高速 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 中空 | 劣质 | 劣质 | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** | 良好 | **完美** |
| | 高爆 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| 霰弹枪 | 普通 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| | 燃烧 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |
| | 独头 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 良好 | 良好 | 良好 | **完美** |
| | 高爆 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 | 劣质 |

## ●野生动物艺术展示

在瓦伦丁、罗兹、草莓镇、圣丹尼斯、范霍恩贸易站、犰狳镇这几个车站内调查海报，都有可能会触发陌生人任务“野生动物艺术展示”，这是一个要求收集各类动物尸体并邮寄出去的任务，一共有五个阶段。

| 阶段 | 狩猎要求 | 报酬 |
|---|---|---|
| 一 | 兔子、松鼠 | 50$ |
| 二 | 红雀、老鼠、啄木鸟 | 70$ |
| 三 | 负鼠、花栗鼠、黄鹂、知更鸟 | 100$ |
| 四 | 鸣鸟、麻雀、蟾蜍、臭鼬、牛蛙 | 120$ |
| 五 | 雪松太平鸟、蝙蝠、乌鸦、河狸、蓝松鸦 | 150$、来自霍布斯夫人的邀请信 |



# 动物图鉴收集

本作一共有 178 种动物，动物图鉴可在暂停菜单中选择“进度”→“生涯”→“动物”进行查看。下面会按照图鉴的排列顺序给出全动物的名称，玩家可根据名称旁的序号在后文中快速查阅其狩猎地点。值得一提的是，有 8 种动物（序号为 93~95、124、132~134、136）的栖息地是故事第五章的瓜玛岛（目前剧情过后无法返回），注意不要错过。这几种瓜玛岛的特有动物不影响成就 / 奖杯。




## ●动物图鉴

| 第 1 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. 美国短吻鳄 | 2. 美国短吻鳄（小） | 3. 九带犰狳 | 4. 美国獾 | 5. 小棕蝠 |
| 6. 美洲黑熊 | 7. 大灰熊 | 8. 北美河狸 | 9. 蓝松鸦 | 10. 野猪 |
| 11. 白尾公鹿 | 12. 白尾鹿 | 13. 美洲野牛 | 14. 安格斯公牛 | 15. 德文公牛 |

| 第 2 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16. 赫里福德公牛 | 17. 美国牛蛙 | 18. 北美红雀 | 19. 美国家猫 | 20. 雪松太平鸟 |
| 21. 多米尼克鸡 | 22. 多米尼克公鸡 | 23. 爪哇鸡 | 24. 爪哇公鸡 | 25. 来航鸡 |
| 26. 来航公鸡 | 27. 草原松鸡 | 28. 西部花鼠 | 29. 加州神鹫 | 30. 美洲狮 |

| 第 3 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 31. 双冠鸬鹚 | 32. 美洲鸬鹚 | 33. 佛罗里达奶牛 | 34. 加州峡谷郊狼 | 35. 古巴陆蟹 |
| 36. 红沼泽小龙虾 | 37. 美洲鹤 | 38. 沙丘鹤 | 39. 美洲乌鸦 | 40. 美国猎狐犬 |
| 41. 澳洲牧羊犬 | 42. 寻血猎犬 | 43. 蓝斑浣熊猎犬 | 44. 边境牧羊犬 | 45. 卡他豪拉豹犬 |

| 第 4 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 46. 切萨皮克海湾寻回犬 | 西伯利亚雪橇犬 | 48. 拉布拉多寻回犬 | 49. 贵宾犬 | 50. 杂种犬 |
| 51. 鲁弗斯 | 52. 普通驴 | 53. 绿头鸭 | 54. 北京鸭 | 55. 白头雕 |
| 56. 金雕 | 57. 棕颈鹭 | 58. 小白鹭 | 59. 雪鹭 | 60. 落基山脉公麋鹿 |

| 第 5 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 61. 落基山脉母麋鹿 | 62. 美国红狐 | 63. 美国灰狐 | 64. 银狐 | 65. 带纹吉拉毒蜥 |
| 66. 阿尔卑斯山羊 | 67. 加拿大大雁 | 68. 褐羽隼鹰 | 69. 红尾鹰 | 70. 毛腿隼鹰 |
| 71. 大蓝鹭 | 72. 三色鹭 | 73. 沙漠鬣蜥 | 74. 绿鬣蜥 | 75. 领西猯 |

| 第 6 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 76. 普通潜鸟 | 77. 太平洋潜鸟 | 78. 黄嘴潜鸟 | 79. 北美西部公驼鹿 | 80. 北美西部驼鹿 |
| 81. 骡子 | 82. 美国麝鼠 | 83. 巴尔的摩黄鹂 | 84. 冠鹂 | 85. 加州角鸮 |
| 86. 海角鸮 | 87. 大角鸮 | 88. 安格斯阉牛 | 89. 德文阉牛 | 90. 山狮 |

| 第 7 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 91. 佛罗里达山狮 | 92. 卡罗莱纳长尾鹦鹉 | 93. 蓝黄金刚鹦鹉 | 94. 大绿金刚鹦鹉 | 95. 五彩金刚鹦鹉 |
| 96. 美洲白鹈鹕 | 97. 褐鹈鹕 | 98. 环颈雉 | 99. 中国环颈雉鸡 | 100. 巴克夏猪 |
| 101. 中国大猪 | 102. 斑点猪 | 103. 斑尾鸽 | 104. 岩鸽 | 105. 弗吉尼亚负鼠 |

| 第 8 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 106. 美国公叉角羚 | 107. 美国母叉角羚 | 108. 索诺兰公叉角羚 | 109. 索诺兰母叉角羚 | 110. 下加州公叉角羚 |
| 111. 下加州母叉角羚 | 112. 加州鹌鹑 | 113. 内华达山脉公盘羊 | 114. 内华达山脉盘羊 | 115. 沙漠公盘羊 |
| 116. 沙漠盘羊 | 117. 落基山脉公盘羊 | 118. 落基山脉盘羊 | 119. 黑尾兔 | 120. 北美浣熊 |

| 第 9 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 121. 黑鼠 | 122. 棕鼠 | 123. 北美西部渡鸦 | 124. 红脚鲣鸟 | 125. 美洲知更鸟 |
| 126. 玫瑰琵鹭 | 127. 银鸥 | 128. 笑鸥 | 129. 环嘴鸥 | 130. 美利奴绵羊 |
| 131. 条纹臭鼬 | 132. 红尾蚺蛇 | 133. 彩虹蚺蛇 | 134. 日光蟒蛇 | 135. 菱斑响尾蛇 |

| 第 10 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 136. 粗鳞矛头蝮蛇 | 137. 黑尾响尾蛇 | 138. 木纹响尾蛇 | 139. 北部铜斑蛇 | 140. 南部铜斑蛇 |
| 141. 中部水蛇 | 142. 棉口蛇 | 143. 北部水蛇 | 144. 猩红丽唐纳鸣鸟 | 145. 西部丽唐纳鸣鸟 |
| 146. 亚欧树雀鸦 | 147. 美洲树雀鸦 | 148. 金冠雀 | 149. 美国红松鼠 | 150. 北美西部灰松鼠 |

| 第 11 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 151. 黑松鼠 | 152. 北美西部蟾蜍 | 153. 索诺拉沙漠蟾蜍 | 154. 东部野火鸡 | 155. 里奥格兰德野火鸡 |
| 156. 鳄龟 | 157. 东部火鸡秃鹫 | 158. 西部火鸡秃鹫 | 159. 灰狼 | 160. 森林狼 |
| 161. 红腹啄木鸟 | 162. 北美黑啄木鸟 | 163. 传说巨型短吻鳄 | 164. 传说大灰熊巴拉蒂 | 165. 传说河狸 |

| 第 12 页 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 166. 传说白野牛 | 167. 传说野牛塔坦卡 | 168. 传说野猪 | 169. 传说公鹿 | 170. 传说美洲狮 |
| 171. 传说郊狼 | 172. 传说狐 | 173. 传说麋鹿 | 174. 传说驼鹿 | 175. 传说山狮贾古阿罗 |
| 176. 传说叉角羚 | 177. 传说公盘羊 | 178. 传说狼 | - | - |

**●动物狩猎地点**

注：动物的狩猎地点并不惟一，下图仅作参考，目的是方便玩家完成图鉴收集。动物的出现具有一定随机性，如果来到指定位置发现目标没有出现，可通过驻营来改变时间和天气，从而刷新动物的出现率。

**1. 美国短吻鳄**




**2. 美国短吻鳄（小）**




**3. 九带犰狳**




**4. 美国獾**




**5. 小棕蝠**




**6. 美洲黑熊**

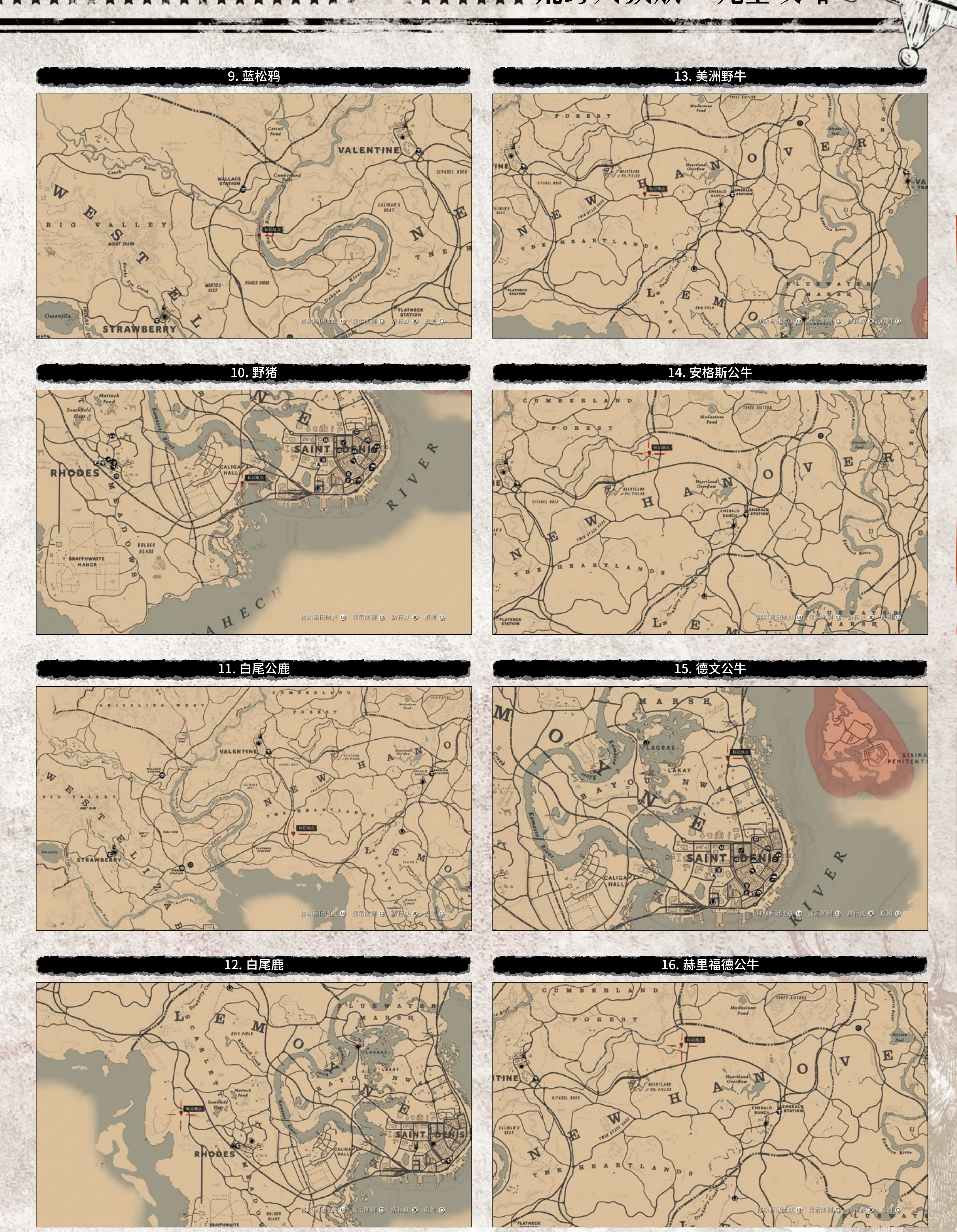



**7. 大灰熊**




**8. 北美河狸**





9. 蓝松鸦
10. 野猪
11. 白尾公鹿
12. 白尾鹿
13. 美洲野牛
14. 安格斯公牛
15. 德文公牛
16. 赫里福德公牛
VALENTINE
STRAWBERRY
RHODES
SAINT DENIS

### 17. 美国牛蛙




### 18. 北美红雀




### 19. 美国家猫




### 20. 雪松太平鸟




### 21. 多米尼克鸡




### 22. 多米尼克公鸡




### 23. 爪哇鸡




### 24. 爪哇公鸡



25. 来航鸡




26. 来航公鸡




27. 草原松鸡




28. 西部花鼠




29. 加州神鹫




30. 美洲狮




31. 双冠鸬鹚




32. 美洲鸬鹚




33. 佛罗里达奶牛
GRIZZLIES WEST
BIG VALLEY
WEST ELIZABETH
STRAWBERRY
37. 美洲鹤
LEMOYNE
SCARLETT MEADOWS
BLUEWATER MARSH
BAYOU NWA
SAINT DENIS
RHODES
38. 沙丘鹤
SAINT DENIS
CALIGA HALL
34. 加州峡谷郊狼
GRIZZLIES WEST
VALENTINE
BIG VALLEY
WEST ELIZABETH
39. 美洲乌鸦
SAINT DENIS
CALIGA HALL
35. 古巴陆蟹
VALENTINE
BIG VALLEY
STRAWBERRY
NEW HANOVER
THE HEARTLANDS
BLACKWATER
RHODES
40. 美国猎狐犬
LAKAY
BAYOU NWA
SAINT DENIS
CALIGA HALL
36. 红沼泽小龙虾
RHODES
SAINT DENIS
CALIGA HALL
SCARLETT MEADOWS
BOLGER GLADE
BRAITHWAITE MANOR

## 41. 澳洲牧羊犬




## 42. 寻血猎犬




## 43. 蓝斑浣熊猎犬




## 44. 边境牧羊犬




## 45. 卡他豪拉豹犬




## 46. 切萨皮克海湾寻




## 47. 西伯利亚雪橇犬




## 48. 拉布拉多寻回犬



### 49. 贵宾犬




### 50. 杂种犬




### 51. 鲁弗斯




### 52. 普通驴




### 53. 绿头鸭




### 54. 北京鸭




### 55. 白头雕




### 56. 金雕



57. 棕颈鹭




61. 落基山脉母麋鹿




58. 小白鹭




62. 美国红狐




59. 雪鹭




63. 美国灰狐




60. 落基山脉公麋鹿




64. 银狐



### 65. 带纹吉拉毒蜥




### 66. 阿尔卑斯山羊



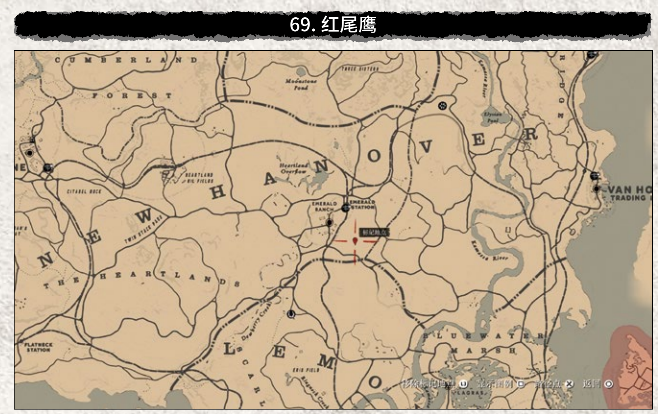

### 67. 加拿大大雁




### 68. 褐羽隼鹰




### 69. 红尾鹰




### 70. 毛腿隼鹰

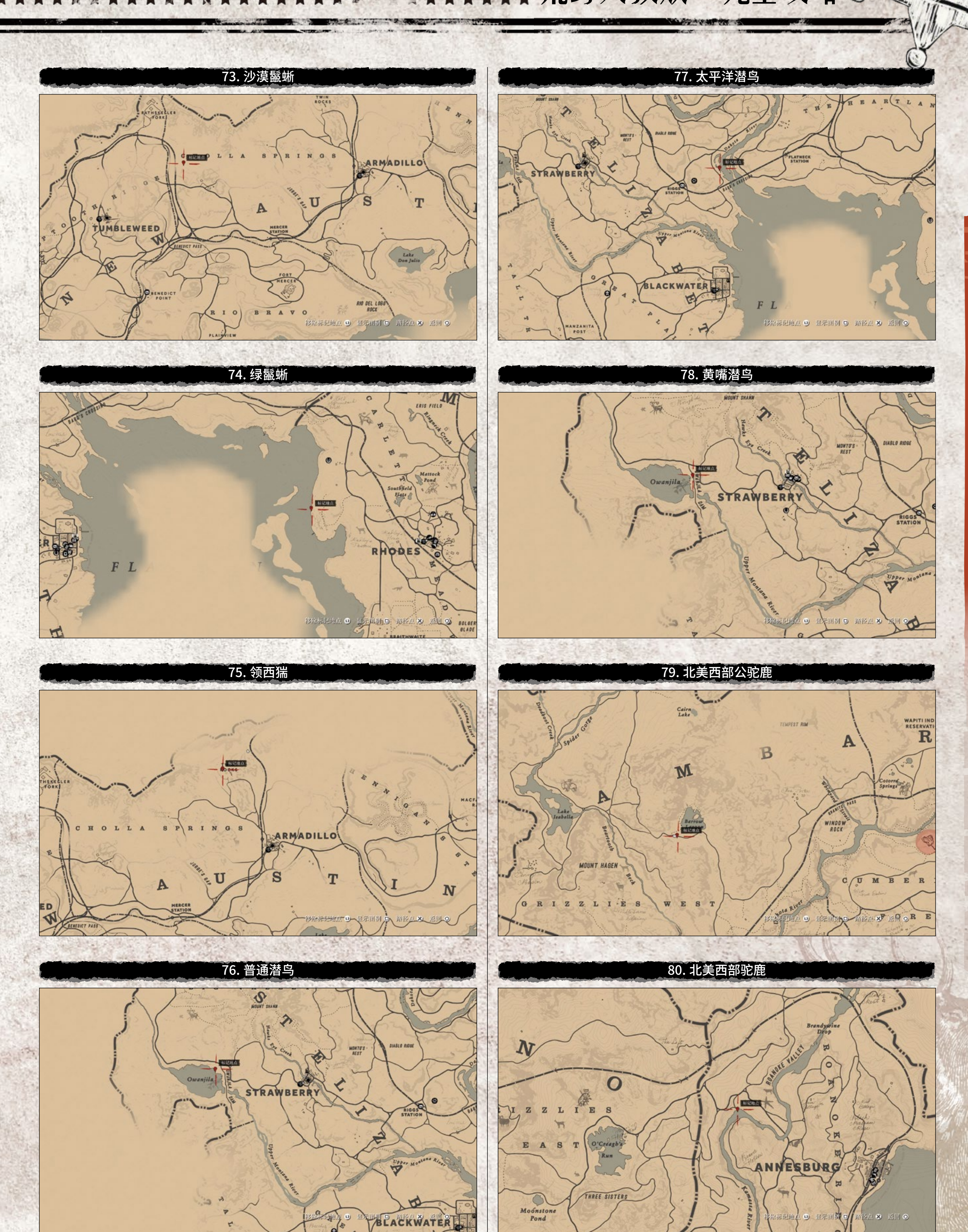


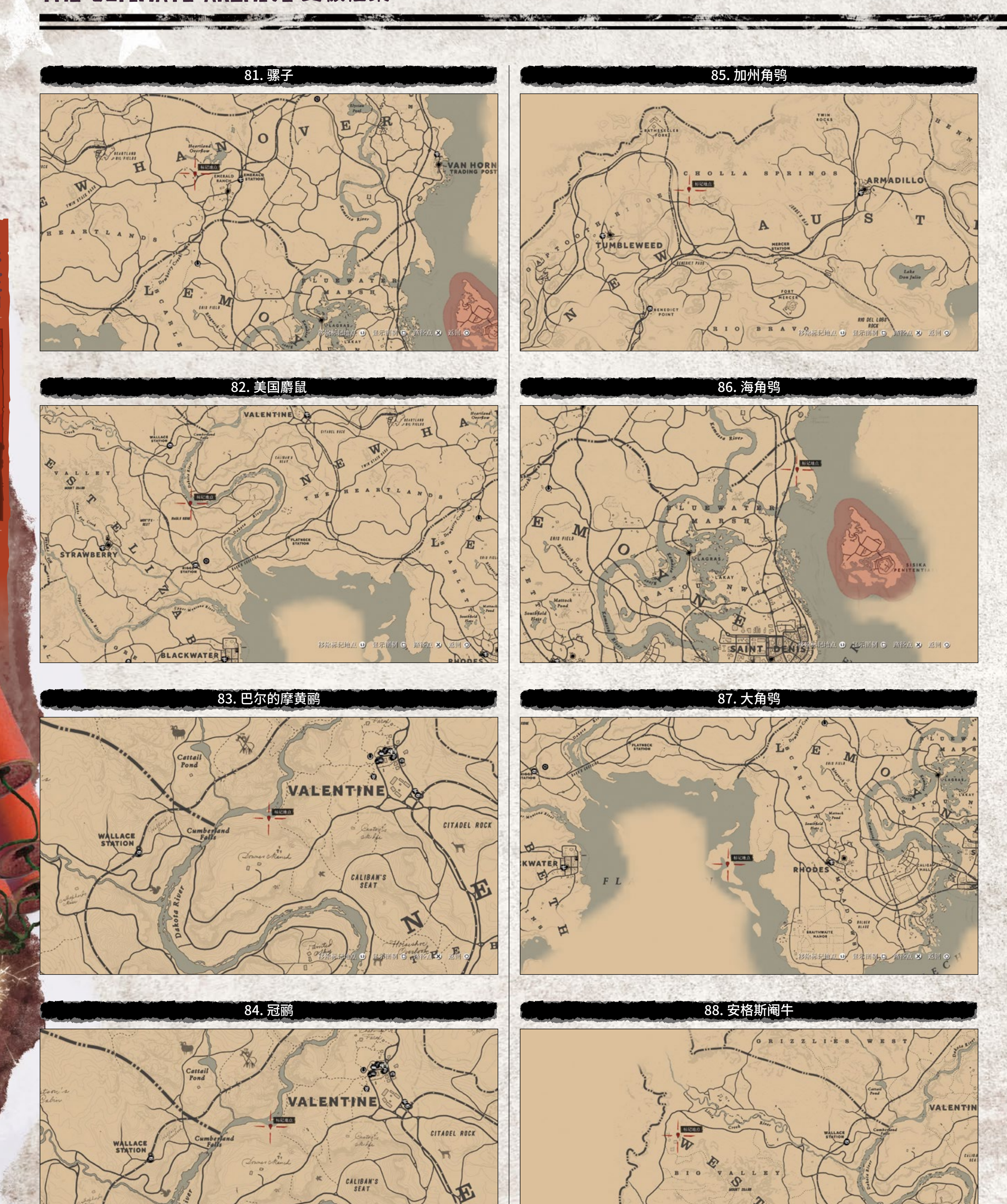

### 71. 大蓝鹭




### 72. 三色鹭




73. 沙漠鬣蜥
74. 绿鬣蜥
75. 领西猯
76. 普通潜鸟
77. 太平洋潜鸟
78. 黄嘴潜鸟
79. 北美西部公驼鹿
80. 北美西部驼鹿
ARMADILLO
TUMBLEWEED
STRAWBERRY
BLACKWATER
RHODES
ANNESBURG
CHOLLA SPRINGS
RIO BRAVO




81. 骡子

82. 美国麝鼠

83. 巴尔的摩黄鹂

84. 冠鹂

85. 加州角鸮

86. 海角鸮

87. 大角鸮

88. 安格斯阉牛

## 89. 德文阉牛




## 90. 山狮




## 91. 佛罗里达山狮




## 92. 卡罗莱纳长尾鹦鹉




## 93~95. 蓝黄金刚鹦鹉、大绿金刚鹦鹉、五彩金刚鹦鹉




## 96. 美洲白鹈鹕




## 97. 褐鹈鹕




## 98. 环颈雉



99. 中国环颈雉鸡

100. 巴克夏猪

101. 中国大猪

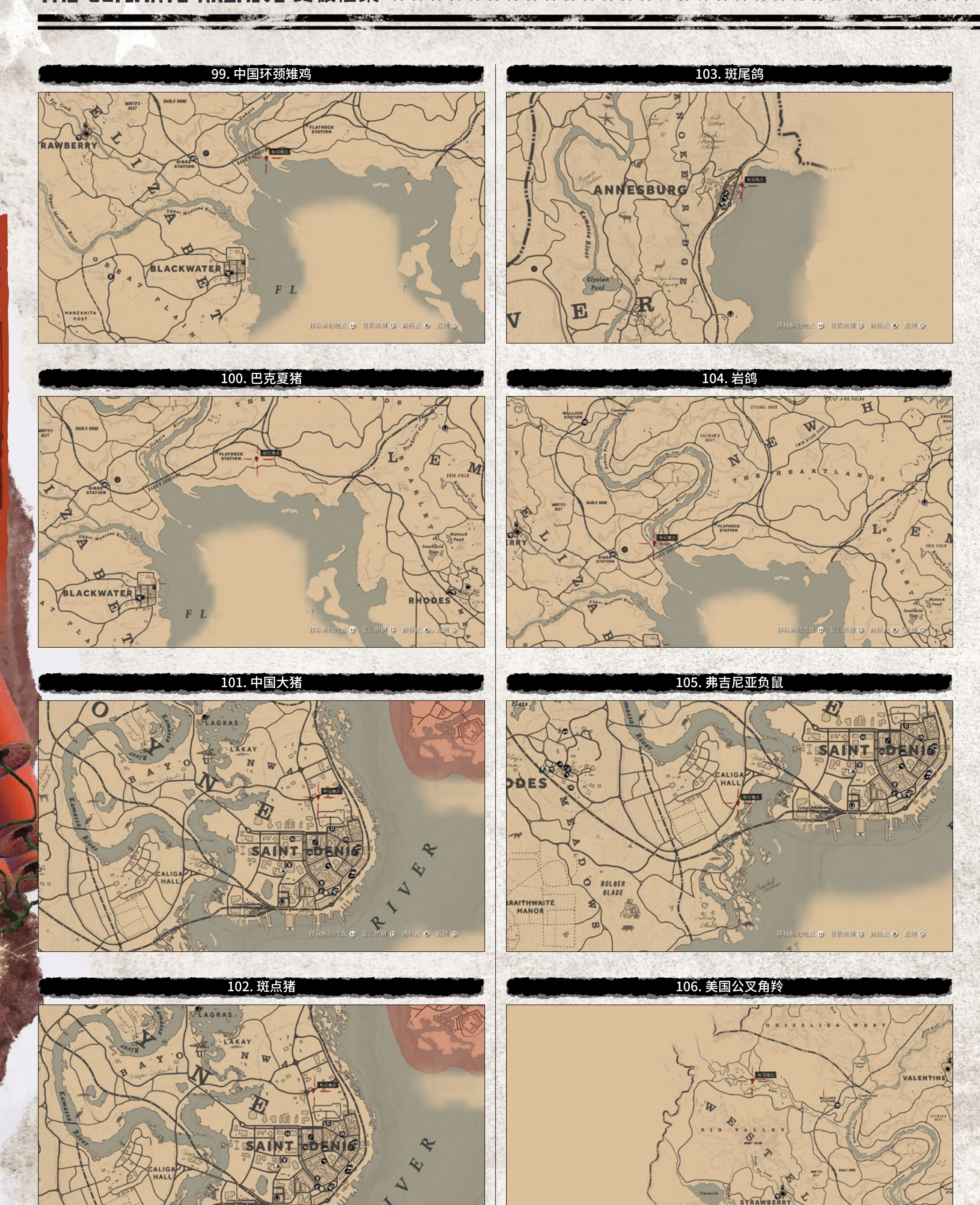
102. 斑点猪

103. 斑尾鸽

104. 岩鸽

105. 弗吉尼亚负鼠

106. 美国公叉角羚



### 107. 美国母叉角羚




### 111. 下加州母叉角羚




### 108. 索诺兰公叉角羚




### 112. 加州鹌鹑




### 109. 索诺兰母叉角羚




### 113. 内华达山脉公盘羊




### 110. 下加州公叉角羚




### 114. 内华达山脉盘羊



### 115. 沙漠公盘羊



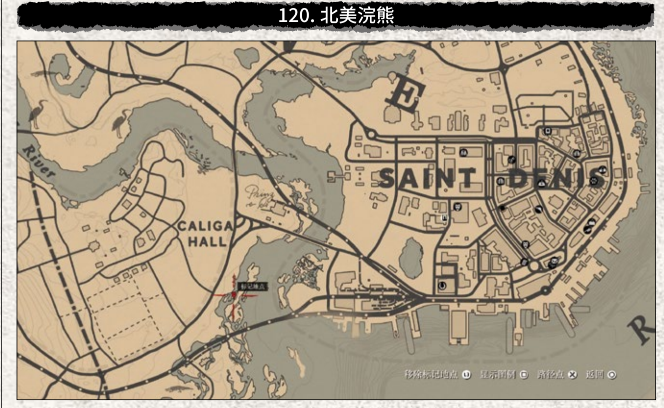

### 119. 黑尾兔




### 116. 沙漠盘羊




### 120. 北美浣熊




### 117. 落基山脉公盘羊




### 121. 黑鼠




### 118. 落基山脉盘羊




### 122. 棕鼠



SHERIFF

### 123. 北美西部渡鸦




### 127. 银鸥




### 124. 红脚鲣鸟




### 128. 笑鸥




### 125. 美洲知更鸟




### 129. 环嘴鸥




### 126. 玫瑰琵鹭




### 130. 美利奴绵羊




缔造神话
西部传说
LEGEND
西部之王

### 131. 条纹臭鼬



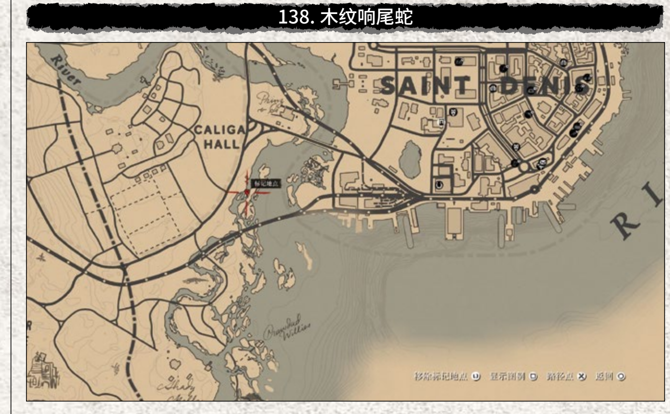

### 137. 黑尾响尾蛇




### 132~134. 红尾蟒蛇、彩虹蟒蛇、日光蟒蛇




### 138. 木纹响尾蛇




### 135. 菱斑响尾蛇




### 139. 北部铜斑蛇




### 136. 粗鳞矛头蝮蛇




### 140. 南部铜斑蛇



141. 中部水蛇




142. 棉口蛇




143. 北部水蛇




144. 猩红丽唐纳鸣鸟




145. 西部丽唐纳鸣鸟




146. 亚欧树雀鹀




147. 美洲树雀鹀




148. 金冠雀



缔造神话
西部传说 LEGEND
西部之王

**149. 美国红松鼠**




**150. 北美西部灰松鼠**




**151. 黑松鼠**




**152. 北美西部蟾蜍**




**153. 索诺拉沙漠蟾蜍**




**154. 东部野火鸡**



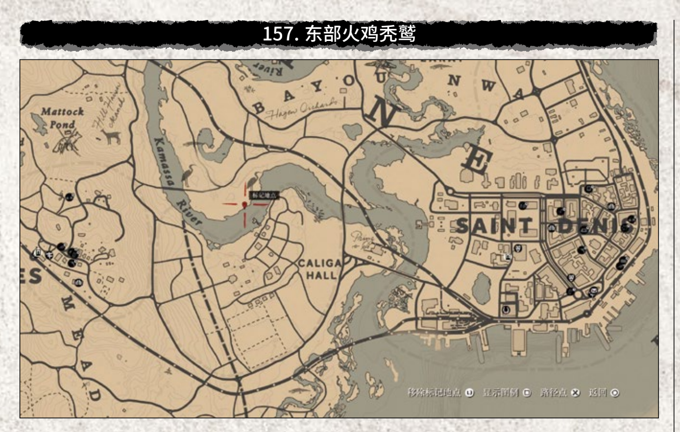

**155. 里奥格兰德野火鸡**




**156. 鳄龟**



### 157. 东部火鸡秃鹫




### 158. 西部火鸡秃鹫




### 159. 灰狼




### 160. 森林狼




### 161. 红腹啄木鸟




### 162. 北美黑啄木鸟




序号 163~178 为传说动物，其狩猎方法、分布地点等信息见后文。

# 传说动物

传说动物指的是名字前缀带有“传说”二字,地位相当于区域“领主”的珍稀动物个体,本作中一共有 16 只传说动物,分布在地图的不同区域,它们具有惟一性,被猎杀后不会刷新,其身上的素材能用于制作服饰、小饰物等物品。




## ★ 狩猎前 ★

当玩家进入传说动物的领地,画面左上角便会弹出“你已进入一片传说动物领地……”的提示,地图上也会出现头戴皇冠的动物图标。如果没有任何提示,则表示传说动物不在领地,可隔一段时间或读档再来。



### ●无法狩猎传说动物的情况

1. 传说动物不在领地,即画面左上角没有弹出任何提示。

2. 上一次狩猎失败,被传说动物逃出了领地,它需经过一段时间才会返回领地。

3. 当前地区活动过多,画面左上角会弹出提示,意味着附近存在着随机事件、敌对帮派又或者是通缉你的赏金猎人。

碰到以上情况有两个解决办法:①离开传说动物的领地,扎营休息后再来,不过连续休息几次后会提示暂时不能再休息;②在领地之外的地方存档后反复读档,直到传说动物出现、并且允许狩猎为止。

## ★ 狩猎中 ★

狩猎传说动物需要先追踪,它们最初的踪迹是一处金色光芒,在开启鹰眼的状态下才能看见,玩家可站在一些视野开阔的高地势处寻找,比如山坡上、岩石上。找到第一处金芒并调查后,传说动物的行走踪迹便会出现,跟随踪迹能找到下一处金芒,如此反复,大概调查完三处金芒后,继续追踪便会找到传说动物。

传说动物身上的传说素材是固定的,而且没有品质之分,玩家无论使用哪种武器将其击杀都没有区别,靠近它们后直接掏出全身最好的武器一顿猛攻即可。但需注意的是,一些具有强烈攻击性的传说动物如美洲狮、大灰熊等会主动攻击玩家,被其近身十分危险,建议开火前最好与之保持一定的距离。如果想稳妥安全地击杀,那就开启死亡之眼直接攻其弱点吧。



▲狩猎传说动物的关键是发现第一处金色光芒踪迹,之后顺藤摸瓜便能找到传说动物。

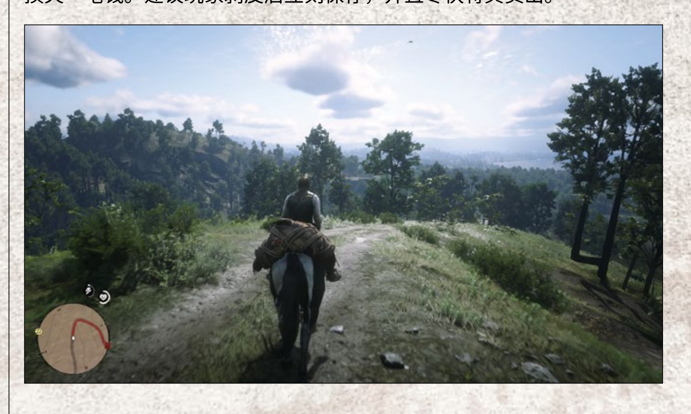
## ★ 狩猎后 ★



给传说动物的尸体剥皮可以取得独一无二的传说素材,这些素材一次性拿齐,没有重刷的机会。传说动物的毛皮需要放在马背上才能运走,而传说角、传说爪等素材则直接收入背包。把传说素材卖给捕兽人可以制作衣物,带到黑货铺可以制作小饰物。

### ●传说动物毛皮丢失的情况

由于传说动物的毛皮只能放在马背,因此有可能丢失,比如玩家在路上不幸死亡的话,毛皮便会消失不见。不过让人放心的是,丢失的毛皮还是会自动送到捕兽人处的,不影响制作物品,只是无法再出售,会损失一笔钱。建议玩家剥皮后立刻保存,并且尽快将其卖出。



### ●使用素材制作物品

传说动物的素材可以在捕兽人处制作衣服、在黑货铺处制作饰品,详细可以查阅下一页的两个表格。

## ●套装（捕兽人）

| 套装 | 部位 | 所需素材 |
|---|---|---|
| 猎熊人 | 传说熊头帽 | 传说熊皮 ×1、完美的公牛皮 ×1 |
| | 传说熊皮外套 | 传说熊皮 -1；完美的野牛皮 -1 |
| | 套裤 | 传说塔坦卡野牛皮 -1 |
| | 牛仔靴 | 传说塔坦卡野牛皮 -1；完美的野猪皮 -1 |
| | 手套 | 传说河狸皮 -1 |
| 猎鹿王 | 浣熊皮山帽 | 完美的浣熊皮 ×1、完美的河狸皮 ×1、鹰羽毛 ×2 |
| | 传说公鹿皮马甲 | 传说公鹿皮 ×1、完美的公羊皮 ×1 |
| | 传说狐皮莫卡辛靴 | 完美的麋鹿毛皮 ×1、传说狐皮 ×1 |
| | 传说公鹿狐狸皮射击手套 | 传说公鹿皮 ×1、传说狐狸皮 ×1 |
| 追梦人 | 传说河狸皮宽檐帽 | 传说河狸皮 ×1、传说野猪皮 ×1、北美红雀羽毛 ×1 |
| | 传说野牛皮马甲 | 传说美洲野牛皮 ×1 |
| | 传说野牛皮蝙蝠翼套裤 | 传说美洲野牛皮 ×1 |
| | 传说野猪野牛皮猎鸟鞋 | 传说野猪皮 ×1、传说美洲野牛皮 ×1 |
| | 传说河狸皮骑兵手套 | 传说河狸皮 ×1 |
| 掠食兽 | 传说美洲狮皮宽檐帽 | 传说美洲狮皮 ×1、火鸡羽毛 ×2 |
| | 传说美洲狮与狼皮马甲 | 传说美洲狮皮 ×1、传说狼皮 ×1 |
| | 传说狼皮蝙蝠翼套裤 | 传说狼皮 ×1、完美的山羊皮 ×1 |
| | 公牛皮猎鸟靴 | 完美的野猪皮 ×1、完美的公牛皮 ×1 |
| | 传说美狮皮骑手手套 | 传说美洲狮皮 ×1、完美的野猪皮 ×1 |
| 狩猎者 | 传说郊狼山帽 | 传说郊狼皮 ×1、雕羽毛 ×2 |
| | 传说叉角羚皮外套 | 传说叉角羚皮 ×1、完美的驼鹿皮 ×1 |
| | 传说郊狼披护腿 | 传说郊狼皮 ×1、完美的狐皮 ×2 |
| | 人工骄傲靴 | 完美的母牛皮 ×1、完美的山羊皮 ×1 |
| | 传说叉角羚皮射击手套 | 传说叉角羚皮 ×1、完美的麝鼠皮 ×1 |
| 丧钟 | 传说短吻鳄赌徒帽 | 传说短吻鳄皮 ×1、完美的蛇皮 ×2 |
| | 传说山狮皮披风 | 传说山狮皮 ×1 |
| | 传说短吻鳄皮马甲 | 传说短吻鳄皮 ×1 |
| | 传说短吻鳄皮猎鸟靴 | 传说短吻鳄皮 ×1 |
| | 传说山狮皮射击手套 | 传说山狮皮 ×1、完美吉拉毒蜥皮 ×1 |
| 追踪者 | 传说公羊皮帽 | 传说公羊皮 ×1 |
| | 传说驼鹿皮狩猎夹克 | 传说驼鹿皮 ×1、完美的狼皮 ×1 |
| | 传说公羊皮蝙蝠翼套裤 | 传说公羊皮 ×1 |
| | 传说驼鹿皮莫卡辛鞋 | 传说驼鹿皮 ×1、完美的母牛皮 ×1 |
| | 传说公羊步枪手手套 | 传说公羊皮 ×1、完美的野猪皮 ×1 |
| 牛鬼 | 传说白野牛帽 | 传说白色美洲野牛皮 ×1 |
| | 传说白色野牛皮外套 | 传说白色美洲野牛皮 ×1 |
| | 传说麋鹿皮护腿 | 传说麋鹿皮 ×1、完美的绵羊皮 ×1 |
| | 传说麋鹿皮莫卡辛鞋 | 传说麋鹿皮 ×1、完美的山羊皮 ×1 |
| 牛鬼 | 传说麋鹿皮射击手套 | 传说麋鹿皮 ×1 |
| 响尾蛇 | 公羊皮宽边帽 | 完美的公羊皮 ×1 |
| | 户外马甲 | 完美的叉角羚皮 ×1 |
| | 西猯皮护腿 | 完美的西猯皮 ×1、完美的蛇皮 ×1 |
| | 鬣蜥皮射击手套 | 完美的西猯皮 ×1、完美的鬣蜥皮 ×2 |
| 游牧者 | 山羊皮宽檐帽 | 完美的叉角羚皮 ×1、完美的山羊皮 ×1 |
| | 捕兽人披风 | 完美的绵羊皮 ×1 |
| | 无主马甲 | 完美的山狮皮 ×1、完美的山羊皮 ×1 |
| | 双色莫卡辛鞋 | 完美的公鹿皮 ×1 |
| | 驼鹿皮射击手套 | 完美的驼鹿皮 ×1 |
| 烈马克星 | 麋鹿皮宽檐帽 | 完美的麋鹿皮 ×1 |
| | 郊狼皮侦查夹克 | 完美的阉牛皮 ×1、完美的郊狼皮 ×1 |
| | 猎人马甲 | 完美的绵羊皮 ×1、完美的鹿皮 ×1 |
| | 野猪皮流苏霰弹枪套裤 | 完美的野猪皮 ×2 |
| | 猪皮步枪手套 | 完美的猪皮 ×1 |
| 劫掠者 | 麝鼠皮骑兵帽 | 完美的兔子皮 ×4、完美的麝鼠皮 ×1 |
| | 首长马甲 | 完美的母牛皮 ×1、完美的鹿皮 ×1 |
| | 公牛皮流苏霰弹枪套裤 | 完美的公牛皮 ×1 |
| | 蛇皮骑兵手套 | 完美的野猪皮 ×1、完美的蛇皮 ×1 |
| 赏金猎人 | 种植园软帽 | 完美的野牛皮 ×1 |
| | 河狸皮狩猎夹克 | 完美的母牛皮 ×1、完美的河狸皮 ×2 |
| | 绵羊皮马甲 | 完美的绵羊毛 ×2 |
| | 叉角羚皮护腿 | 完美的叉角羚皮 ×1 |
| | 公鹿皮骑行手套 | 完美的公鹿皮 ×1 |
| 亡命之徒 | 河狸皮流浪者帽 | 完美的河狸皮 ×2 |
| | 狼皮外套 | 完美的公羊皮 ×1、完美的狼皮 ×1 |
| | 比利马甲 | 完美的犰狳壳 ×2、完美的山羊皮 ×1 |
| | 野猪公牛皮猎鸟靴 | 完美的阉牛皮 ×1、完美的野猪皮 ×1 |
| | 冬季骑兵手套 | 完美的兔皮 ×1、完美的麝鼠皮 ×2 |
| 午夜牧马人 | 郊狼皮赌徒帽 | 完美的郊狼皮 ×2 |
| | 美洲狮皮圆角外套 | 完美的美洲狮皮 ×2、完美的黑熊皮 ×1 |
| | 荒野马甲 | 完美的狼皮 ×1、完美的山狮皮 ×1 |
| | 驼鹿皮护腿 | 完美的驼鹿皮 ×1 |
| | 獾皮步枪手套 | 完美的獾皮 ×1 |
| 山地野人 | 掷弹兵帽 | 完美的麝鼠皮 ×1、完美的河狸皮 ×1 |
| | 公羊皮霰弹枪外套 | 完美的公羊皮 ×2 |
| | 乡下马甲 | 完美的公鹿皮 ×1、完美的河狸皮 ×1 |
| | 麋鹿骑行手套 | 完美的麋鹿皮 ×1 |

## ●饰品（黑货铺）

| 名称 | 效果 | 所需素材 |
|---|---|---|
| 河狸牙小饰物 | 所有武器磨损速度永久减慢 10% | 传说河狸牙 ×1 |
| 公鹿角小饰物 | 玩家会从动物身上剥取品质更高的材料 | 传说公鹿角 ×1 |
| 美洲狮牙小饰物 | 玩家获取的体力经验值永久性增加 10% | 传说美洲狮牙 ×1 |
| 郊狼牙小饰物 | 玩家获取的死神之眼经验值永久性增加 10% | 传说郊狼牙 ×1 |
| 麋鹿角小饰物 | 玩家搜刮的金钱价值永久性增加 10% | 传说麋鹿角 ×1 |
| 狐爪小饰物 | 鹰眼使用的持续时间永久性增加 5 秒 | 传说狐爪 ×1 |
| 狮爪小饰物 | 玩家获取的体力经验值永久性增加 10% | 狮爪 ×1 |
| 驼鹿角小饰物 | 玩家获取的生命经验值永久性增加 10% | 传说驼鹿角 ×1 |
| 山狮眼小饰物 | 死神之眼条的消耗速度在 3 秒内永久性减慢 10% | 传说山狮眼 ×1 |
| 叉角羚角小饰物 | 防止马背上的动物腐坏变质 | 传说叉角羚角 ×1 |
| 公羊角小饰物 | 采集葡萄百里香、牛至和野薄荷时可收获 2 倍的草药 | 传说公羊角 ×1 |
| 狼心小饰物 | 玩家可喝下两倍于正常酒量的酒，超出后才会感受醉酒的负面影响 | 传说狼心脏 ×1 |
| 塔坦卡野牛角小饰物 | 使受到的近战伤害永久性减少 10% | 传说塔坦卡野牛角 ×1 |
| 短吻鳄牙护身符 | 使死神之眼的能量消耗速度永久性减慢 10% | 旧式内战手铐（收集香烟卡的奖励）×1、黄金多节手镯（杀死特定女 NPC 后搜刮获得）×1、传说短吻鳄牙 ×1 |
| 熊爪护身符 | 使核心生命值消耗速度永久性减慢 10% | 白银链条手镯（杀死特定女 NPC 后搜刮获得）×1、石英块（收集恐龙骨的奖励）×1、传说熊爪 ×1 |
| 野猪牙护身符 | 使马匹的核心生命值和核心体力值消耗速度永久性减慢 10% | 金耳环 ×1、钴蓝硅化木（参见第 188 页的特殊物品收集部分）×1、传说野猪獠牙 ×1 |
| 野牛角护身符 | 使核心体力值消耗速度永久性减慢 10% | 鲍鱼壳碎片（参见第 188 页的特殊物品收集部分）×1、银耳环 ×1、传说野牛角 ×1 |
| 渡鸦爪护身符 | 所有武器的磨损速度永久性减慢 20% | 旧的黄铜罗盘（完成陌生人任务“地质学入门”后在委托人家里获得）×1 |

## 传说动物的分布

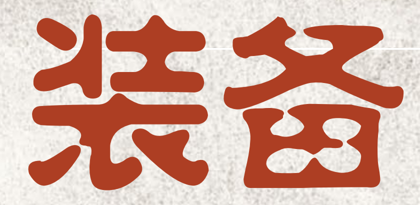
给传说动物的尸体剥皮可以取得独一无二的传说素材，这些素材一次性拿齐，没有重刷的机会。传说动物的毛皮需要放在马背上才能运走，而传说角、传说爪等素材则直接收入背包，记得事先腾出足够的背包空间。把传说素材带到捕兽人处可以用来制作衣物，带到黑货铺可以制作小饰物。




| 名称 | 有效武器 | 剥取素材 |
|---|---|---|
| 传说驼鹿 | 装配改良箭的弓 / 带长筒瞄准镜的步枪 | 传说麋鹿皮、传说麋鹿角 |
| 传说白野牛 | 装配改良箭的弓 / 带长筒瞄准镜的步枪 | 传说白色美洲野牛皮、传说野牛角 |
| 传说狼 | 步枪 / 弓 / 毒箭 | 传说狼皮、传说狼心脏 |
| 传说麋鹿 | 装配改良箭的弓 / 带长筒瞄准镜的步枪 | 传说麋鹿皮、传说麋鹿角 |
| 传说大灰熊巴拉蒂 | 装配改良箭的弓 / 带长筒瞄准镜的步枪 | 传说熊皮、传说熊爪 |
| 传说公盘羊 | 步枪 / 弓 / 毒箭 | 传说羊皮、传说公羊角 |
| 传说河狸 | 捕猎步枪 | 传说河狸皮、传说河狸牙 |
| 传说公鹿 | 步枪 / 弓 / 毒箭 | 传说公鹿皮、传说公鹿角 |
| 传说野猪 | 步枪 / 弓 / 毒箭 | 传说野猪皮、传说野猪獠牙 |
| 传说郊狼 | 连发步枪 / 弓 | 传说郊狼皮、传说郊狼牙 |
| 传说狐 | 连发步枪 / 弓 | 传说狐皮、传说狐爪 |
| 传说巨型短吻鳄 | 装配改良箭的弓 / 带长筒瞄准镜的步枪 | 传说短吻鳄皮、传说短吻鳄牙 |
| 传说山狮贾古阿罗 | 步枪 / 装配改良箭的弓 | 传说山狮皮、传说山狮眼 |
| 传说野牛塔坦卡 | 装配改良箭的弓 / 带长筒瞄准镜的步枪 | 传说美洲野牛皮、传说塔坦卡野牛角 |
| 传说美洲狮 | 步枪 / 弓 / 毒箭 | 传说美洲狮皮、传说美洲狮牙 |
| 传说叉角羚 | 步枪 / 弓 / 毒箭 | 传说叉角羚皮、传说叉角羚角 |

**●传说山狮贾古阿罗的出现条件**

传说山狮需要完成前面 9 项的狩猎挑战才会出现在地图上。玩家可在暂停菜单中选择进度→挑战→捕猎大师，查看狩猎挑战当前的完成情况。



此处收录的是为玩家提供各种便利功能的装备，可于主菜单中的“进度”→“生涯”→“装备”查看玩家目前获得的装备，下表中会列出这些装备的获得方式。另外通过完成挑战解锁，并可在捕兽人处制作的加强型装备由于与挑战部分重复，此处不再列出。

| 装备名 | 功能 | 获得方式 | 所需素材 |
|---|---|---|---|
| 套索 | 可以套住、捆绑他人 | 默认拥有 | — |
| 双筒望远镜 | 可以看清远处 | 第一章主线“西部亡命之徒”获得 | — |
| 鱼竿 | 用于钓鱼 | 第二章主线“得人的渔夫”获得 | — |
| 手提电灯 | 夜晚照明用 | 完成陌生人任务“一个聪明好动的男孩”后，经过至少 48 小时再次来到实验室，可在地面上拾取 | — |
| 提灯 | 夜晚照明用 | 默认拥有 | — |
| 相机 | 拍摄照片 | 陌生人任务“枪手传”中获得 | — |
| 改良子弹带 | 连发步枪、步枪和霰弹枪容弹量永久性增加 50% | 枪械铺购买 | — |
| 改良枪腰带 | 左轮手枪和手枪容弹量永久性增加 50% | 枪械铺购买 | — |
| 改良枪套 | 所有武器的磨损速度永久性减慢 20% | 枪械铺购买 | — |
| 副手枪套 | 让玩家能同时持有和使用两把佩枪 | 完成第二章主线“温柔的人有福了？”获得 | — |
| 补剂背包 | 增加所有购买及制作的补剂类型的携带上限 | 帮派营地，在账本解锁“皮革制作工具”后在皮尔逊处制作 / 通关后可在黑货铺购得 | 完美的鹿皮 ×1、完美的公鹿皮 ×1、完美的麋鹿皮 ×1 |
| 原料背包 | 增加可制作的补给品和补剂的可食用材料的携带上限 | 帮派营地，在账本解锁“皮革制作工具”后在皮尔逊处制作 / 通关后可在黑货铺购得 | 完美的鹿皮 ×1、完美的獾皮 ×1、完美的松鼠皮 ×1 |
| 工具背包 | 增加所有常用的工具类型的携带上限 | 帮派营地，在账本解锁“皮革制作工具”后在皮尔逊处制作 / 通关后可在黑货铺购得 | 完美的鹿皮 ×1、完美的麋鹿皮 ×1、完美的山狮皮 ×1 |
| 补给品背包 | 增加所有从商店购买以烹饪的补给品类型的携带上限 | 帮派营地，在账本解锁“皮革制作工具”后在皮尔逊处制作 / 通关后可在黑货铺购得 | 完美的鹿皮 ×1、完美的野牛皮 ×1、完美的浣熊皮 ×1 |
| 材料背包 | 增加可制作不同的物品的大部分可食用材料的携带上限 | 帮派营地，在账本解锁“皮革制作工具”后在皮尔逊处制作 / 通关后可在黑货铺购得 | 完美的鹿皮 ×1、完美的野猪皮 ×1、完美的鬣蜥皮 ×1 |
| 贵重物背包 | 增加所有可出售变现的贵重物品类型的携带上限 | 帮派营地，在账本解锁“皮革制作工具”后在皮尔逊处制作 / 通关后可在黑货铺购得 | 完美的鹿皮 ×1、完美的河狸皮 ×1、完美的兔皮 ×1 |
| “东部传说”背包 | 大幅增加所有物品类型的携带上限 | 帮派营地，在账本解锁“皮革制作工具”后在皮尔逊处制作 / 通关后可在黑货铺购得 | 完美的鹿皮 ×1、完美的美洲狮皮 ×1、完美的狼皮 ×1 |
| 短吻鳄牙护身符 | 使死神之眼的能量消耗速度永久性减慢 10% | 黑货铺制作 | 旧式内战手铐 ×1、黄金多节手镯 ×1、传说短吻鳄牙 ×1 |
| 熊爪护身符 | 使核心生命值消耗速度永久性减慢 10% | 黑货铺制作 | 白银链条手镯 ×1、石英块 ×1、传说熊爪 ×1 |
| 野猪牙护身符 | 使马匹的核心生命值和核心体力值消耗速度永久性减慢 10% | 黑货铺制作 | 金耳环 ×1、钻蓝硅化木 ×1、传说野猪獠牙 ×1 |
| 野牛角护身符 | 使核心体力值消耗速度永久性减慢 10% | 黑货铺制作 | 鲍鱼壳碎片 ×1、银耳环 ×1、传说野牛角 ×1 |
| 渡鸦爪护身符 | 所有武器的磨损速度永久性减慢 20% | 黑货铺制作 | 旧的黄铜罗盘 ×1 |
| 雕爪护身符 | 鹰眼使用的持续时间永久性增加 5 秒 | 仅限特别版 / 终极版玩家拥有 | — |
| 河狸牙小饰物 | 所有武器磨损速度永久减慢 10% | 黑货铺制作 | 传说河狸牙 ×1 |
| 公鹿角小饰物 | 玩家会从动物身上剥取品质更高的材料 | 黑货铺制作 | 传说公鹿角 ×1 |
| 美洲狮牙小饰物 | 玩家获取的体力经验值永久性增加 10% | 黑货铺制作 | 传说美洲狮牙 ×1 |
| 郊狼牙小饰物 | 玩家获取的死神之眼经验值永久性增加 10% | 黑货铺制作 | 传说郊狼牙 ×1 |
| 麋鹿角小饰物 | 玩家搜刮的金钱价值永久性增加 10% | 黑货铺制作 | 传说麋鹿角 ×1 |
| 狐爪小饰物 | 鹰眼使用的持续时间永久性增加 5 秒 | 黑货铺制作 | 传说狐爪 ×1 |
| 狮爪小饰物 | 玩家获取的体力经验值永久性增加 10% | 黑货铺制作 | 狮爪 ×1 |
| 驼鹿角小饰物 | 玩家获取的生命经验值永久性增加 10% | 黑货铺制作 | 传说驼鹿角 ×1 |
| 山狮眼小饰物 | 死神之眼条的消耗速度在 3 秒内永久性减慢 10% | 黑货铺制作 | 传说山狮眼 ×1 |
| 叉角羚角小饰物 | 防止马背上的动物腐坏变质 | 黑货铺制作 | 传说叉角羚角 ×1 |
| 公羊角小饰物 | 采集葡萄百里香、牛至和野薄荷时可收获 2 倍的草药 | 黑货铺制作 | 传说公羊角 ×1 |
| 狼心小饰物 | 玩家可喝下两倍于正常酒量的酒，超出后才会感受醉酒的负面影响 | 黑货铺制作 | 传说狼心脏 ×1 |
| 塔坦卡野牛角小饰物 | 使受到的近战伤害永久性减少 10% | 黑货铺制作 | 传说塔坦卡野牛角 ×1 |
| 猫头鹰羽毛小饰物 | 使生命值、体力值和死神之眼的核心消耗速度永久性减慢 15% | 第六章主线“考古学入门”获得，需要满足不杀任何一人获取圣物的条件 | — |
| 鬣蜥鳞片小饰物 | 玩家在马背上时受到的伤害永久性减少 10% | 仅限特别版 / 终极版玩家拥有 | — |

# 鱼类

湖泊、河流、沼泽中生活着各种鱼类，钓鱼是本作野外活动的重要一环，可以获得鱼肉与各种有用素材，已经获得的鱼类可在暂停菜单中选“进度”→“生涯”→“鱼类”查看鱼的图鉴。

钓鱼必须先拥有鱼竿，鱼竿会在第二章主线任务“得人的渔夫”中自动获得，之后便能前往各个水域钓鱼。钓鱼的步骤如下：

1. 在物品转轮第二栏中选择鱼竿，之后再按 L1/LB 键选择鱼饵；
2. 按住 L2/LT 握紧鱼竿，再按 R2/RT 键甩杆抛出鱼饵，短按抛得近，长按抛得远，鱼饵入水后，可以慢慢转动右摇杆或短按 R2/RT 键轻弹鱼饵，吸引鱼的注意；
3. 鱼咬钩时手柄会传来震感，此时先按 R2/RT 键钩住鱼，再不停转动右摇杆收线。在收线过程中，如果鱼在挣扎，建议停止收线，以免鱼线断裂。
4. 钓到的小鱼可以放入背包，大鱼则需放在马背上。





## ●鱼饵选择

在鱼饵店可以买到各种鱼饵，根据鱼类选择鱼饵更容易钓到想要的鱼类。

| 鱼饵 | 适用鱼类 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 奶酪 | 小型湖泊鱼，如蓝鳃太阳鱼、岩钝鲈 | 探索 |
| 面包 | 小型河流鱼，如河鲈、带纹狗鱼 | 探索 |
| 玉米 | 小型沼泽鱼，如暗色狗鱼、褐首鲇 | 探索 |
| 蚯蚓 | 中型湖泊鱼，如虹鳟 | 鱼饵店购买 |
| 蟋蟀 | 中型河流鱼，如小口黑鲈 | 鱼饵店购买 |
| 小龙虾 | 中型沼泽鱼，如大口黑鲈 | 鱼饵店购买 |
| 湖泊拟饵 | 中 / 大型湖泊鱼，如北美狗鱼、湖鲟 | 鱼饵店购买 |
| 河流拟饵 | 中 / 大型河流鱼，如白斑狗鱼、红鲑 | 鱼饵店购买 |
| 沼泽拟饵 | 中 / 大型沼泽鱼，如长吻雀鳝、钳鱼 | 鱼饵店购买 |
| 特制湖钓拟饵 | 中 / 大 / 传说湖泊鱼 | 触发陌生人任务“天生钓手” |
| 特制河钓拟饵 | 中 / 大 / 传说河流鱼 | 触发陌生人任务“天生钓手” |
| 特制沼钓拟饵 | 中 / 大 / 传说沼泽鱼 | 触发陌生人任务“天生钓手” |
| 特制旋转亮片 | 所有的大型 / 传说鱼 | 陌生人任务“天生钓手”完成到最后 |

## ●常见鱼类概况

| 鱼种 | 栖息地 | | | 喜好天气 | 适用鱼饵 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 北方 | 南方 | 沼泽 | | |
| 带纹狗鱼 | - | 河流 | - | - | 面包 |
| 河鲈 | 湖泊、河流 | - | - | - | 面包 |
| 褐首鲇 | - | - | 沼泽 | - | 玉米 |
| 暗色狗鱼 | 湖泊 | 河流 | 沼泽 | - | 玉米 |
| 岩钝鲈 | 湖泊 | 湖泊 | - | - | 奶酪 |
| 蓝鳃太阳鱼 | 湖泊、河流 | 湖泊、河流 | 沼泽 | - | 奶酪 |
| 北美狗鱼 | 湖泊 | - | - | 晴 | 湖钓拟饵 |
| 湖鲟 | - | 湖泊 | 沼泽 | 阴 | 湖钓拟饵 |
| 白斑狗鱼 | 河流 | - | - | 晴 | 河钓拟饵 |
| 红鲑 | 河流 | - | - | 晴 | 河钓拟饵 |
| 长吻雀鳝 | - | - | 沼泽 | 阴 | 沼钓拟饵 |
| 钳鱼 | - | - | 沼泽 | 阴 | 沼钓拟饵 |
| 大口黑鲈 | - | 湖泊、河流 | 沼泽 | 雨 | 小龙虾 |
| 小口黑鲈 | 河流 | 河流 | - | 雨 | 蟋蟀 |
| 虹鳟 | 湖泊、河流 | 湖泊、河流 | - | 雨 | 蚯蚓 |

## ●常见鱼类垂钓地点

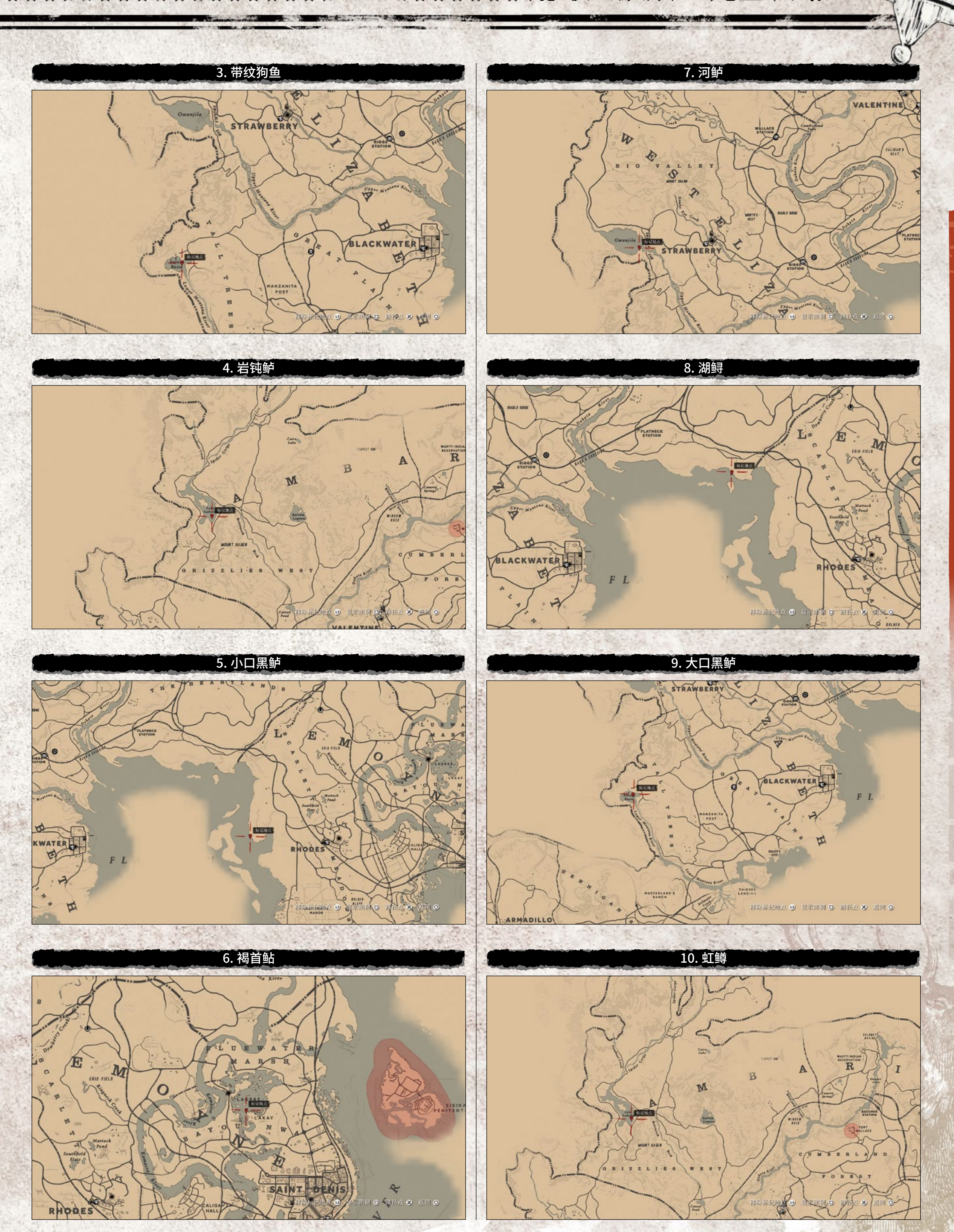
注：排列按照图鉴顺序。

### 1. 蓝鳃太阳鱼




### 2. 暗色狗鱼





3. 带纹狗鱼
STRAWBERRY
BLACKWATER
MANZANITA POST
7. 河鲈
VALENTINE
STRAWBERRY
4. 岩钝鲈
GRIZZLIES WEST
8. 湖鲟
BLACKWATER
RHODES
5. 小口黑鲈
RHODES
9. 大口黑鲈
STRAWBERRY
BLACKWATER
ARMADILLO
6. 褐首鲇
RHODES
SAINT DENIS
10. 虹鳟
GRIZZLIES WEST

11. 钳鱼




12. 长吻雀鳝



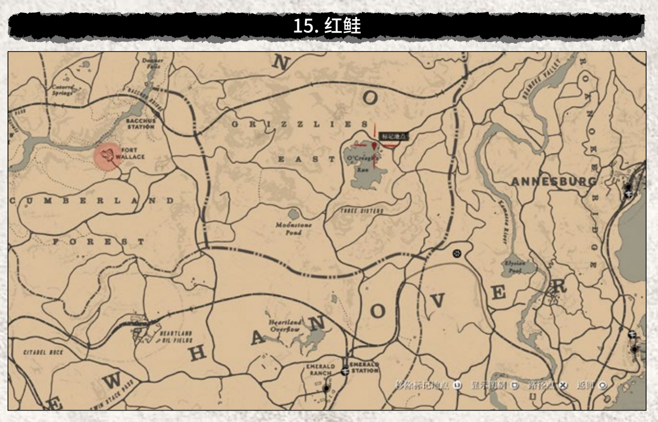

13. 北美狗鱼




14. 白斑狗鱼




15. 红鲑




## 传说鱼类

传说鱼是鱼类中的珍稀品种，体型最为巨大，一共有 15 种，其中有 13 种可以在下一页的地图标志处钓到，而剩下 2 种则需完成相关的任务才能解锁图鉴。想钓传说鱼，必须依次做好以下的准备：

1. 故事推到第三章之后，在地图标示的两处位置任选其一与木屋外的钓者对话，触发陌生人任务“天生钓手”，获得物品“传说鱼类的地图”与“杰里米的名片”。




2. 在拉格拉斯鱼饵店购买鱼饵，传说鱼必须使用特制拟饵才能钓到。特制拟饵有湖钓、河钓、沼钓这三种，可以钓到不同的传说鱼。而在陌生人任务“天生钓手”的最后，还可以获得特殊鱼饵——特制旋转亮片。




| 鱼饵 | 能够钓到的传说鱼 |
|---|---|
| 特制湖钓拟饵 | 传说带纹狗鱼、传说岩钝鲈、传说蓝鳃太阳鱼、传说小口黑鲈、传说红鲑、传说河鲈 |
| 特制河钓拟饵 | 传说大口黑鲈、传说暗色狗鱼、传说虹鳟、传说北美狗鱼、传说褐首鲇、传说湖鲟 |
| 特制沼钓拟饵 | 传说长吻雀鳝 |

## 传说鱼的分布



靠近传说鱼所在的水域，画面左上角会弹出文字提示，如果没有提示，则表示传说鱼没有出现，可以存档再反复读档，直到刷出传说鱼为止。



**●邮局寄鱼**

把钓到的传说鱼带到邮局寄给钓者杰里米，等待 24 小时之后便能收到奖励。

传说虹鳟

传说红鲑

传说河鲈

传说北美狗鱼

传说褐首鲇

传说暗色狗鱼

传说小口黑鲈

传说长吻雀鳝

传说岩钝鲈

传说蓝鳃太阳鱼

传说带纹狗鱼

传说湖鲟

传说大口黑鲈

**●传说白斑狗鱼 & 传说钳鱼**

除了上面地图中可以自由钓的 13 条传说鱼之外，还有两条特殊的传说鱼。传说白斑狗鱼需要在任务“老兵”中钓得，而传说钳鱼则需把陌生人任务“天生钓手”完成才能钓，不过其图鉴会在任务后直接解锁，与是否钓到无关。

# 帮派

此项收录了有关游戏中登场帮派的资料。

游戏中总共有 7 个敌对帮派登场，在生涯中只收录了 6 个，分别是莱莫恩掠夺者、奥德里斯科帮、莫弗里家族、剥皮兄弟帮、拉雷米帮、哮狼帮，没有收录的是夜行人。夜行人的戏份全部集中于陌生人任务“如此良宵”中，和普通的敌对帮派不太一样，没有收录也是可以理解的。

帮派大概是生涯中最容易完美的一项了，玩家只要正常通关，就可以遭遇到全部 6 个帮派。而每个帮派的统计中，又分为以下 6 项：

· 已发现的帮派营地
· 埋伏中的存活次数
· 独特的遭遇（即帮派相关的随机事件）
· 已抓住的悬赏对象（只有 3 个帮派存在）
· 已杀死的帮派成员人数
· 已发现的藏身处

其中帮派营地和藏身处的位置参照地图，两者的区别在于帮派营地是随机出现的，就算玩家赶到指定位置也不一定会遇到敌人；而藏身处的位置是固定的，玩家必定会遭遇敌人。100% 完成度要求玩家打下 6 个帮派藏身处，而全部的藏身处一共 7 处（莱莫恩掠夺者 1 处、奥德里斯科帮 2 处、莫弗里家族 1 处、拉雷米帮 1 处、哮狼帮 2 处），在剧情中会自动打下 4 处，还有两处曾经是玩家的营地。








本作一共有 43 种植物，其中 30 种是草药，13 种是珍品兰花，玩家可以在暂停菜单中选择“进度”→“生涯”→“植物”中查看图鉴情报。

草药可以用来制作补剂、诱饵、马匹护理物品等，在野外扎营时选择“制作 / 烹饪”或在物品轮盘中选择“制作工具”即可进行。除此之外，收集指定的植物也是完成“草药大师”挑战的必要条件。

## 植物采集

植物不会移动，玩家找到后即可直接采取。在鹰眼视角下，植物地点会有特殊的粉末效果，很好辨认。一般情况下，草药都栽种在地面上，而珍品兰花如章鱼兰、阿库那星兰等都长在树干上。



### ●全植物分布图

注：下面给出植物的采集点，采集点并不是惟一的，仅作参考，以便玩家完成图鉴。其中有 4 种植物需求较多，特意用其他颜色标注。

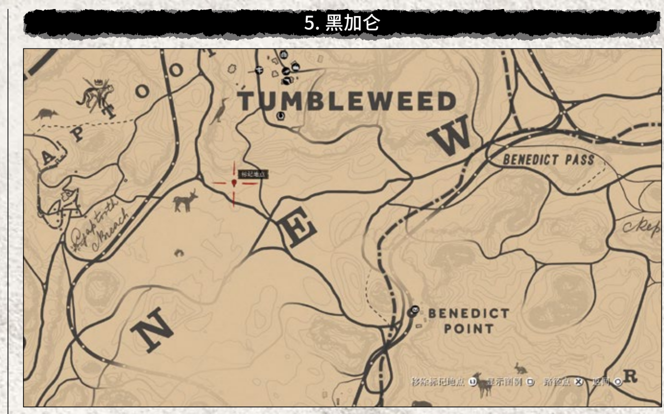
- 6. 牛蒡根
- 13. 金茶藨子
- 15. 半边莲
- 20. 蓍草

21.舞菇
34.龙嘴兰
8.蒲草
25.紫雪莲
29.冬青果
18.牛至
28.野薄荷
38.杓兰
22.红树莓
1.阿拉斯加人参
37.仙履兰
4.黑莓
9.葡萄百里香
19.伞菇
26.野胡萝卜
3.褐绒盖牛肝菌
14.蜂鸟鼠尾草
16.乳草
12.常青越橘莓
40.皇后兰
31.阿库那星兰
43.蜘蛛兰
24.香荚兰花
36.夜女兰
32.雪茄兰
17.夹竹桃鼠尾草
41.鼠尾兰
33.章鱼兰
39.夜香兰
35.幽灵兰
7.鸡油菌
2.花旗参
5.黑加仑
27.野生小白菊
23.丹参
20.草原罂粟
10.沙漠鼠尾草
42.雀子兰
11.香叶蓍

### 1. 阿拉斯加人参




### 5. 黑加仑




### 2. 花旗参




### 6. 牛蒡根




### 3. 褐绒盖牛肝菌




### 7. 鸡油菌




### 4. 黑莓




### 8. 蒲草



### 9. 葡匐百里香




### 13. 金茶蔗子




### 10. 沙漠鼠尾草




### 14. 蜂鸟鼠尾草




### 11. 香叶蓍




### 15. 半边莲




### 12. 常青越橘莓




### 16. 乳草



17. 夹竹桃鼠尾草




21. 舞菇



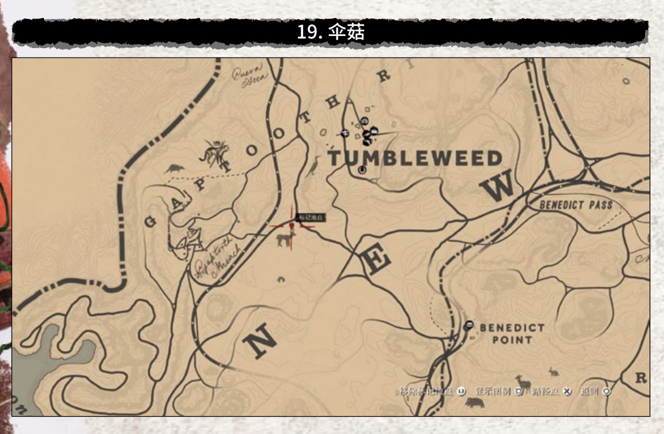

18. 牛至



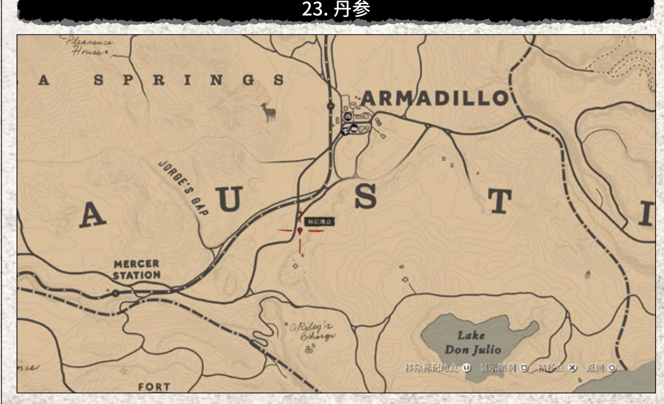

22. 红树莓




19. 伞菇




23. 丹参




20. 草原罂粟




24. 香荚兰花



### 25. 紫雪莲




### 29. 冬青果




### 26. 野胡萝卜




### 30. 蓍草




### 27. 野生小白菊




### 31. 阿库那星兰




### 28. 野薄荷




### 32. 雪茄兰



### 33. 章鱼兰




### 34. 龙嘴兰




### 35. 幽灵兰



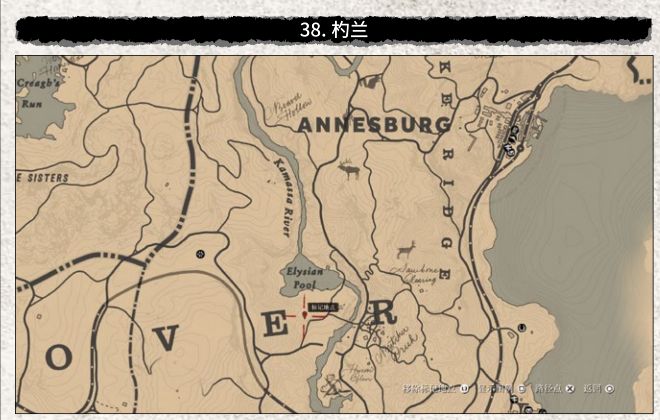

### 36. 夜女兰




### 37. 仙履兰




### 38. 杓兰




### 39. 夜香兰




### 40. 皇后兰



41. 鼠尾兰



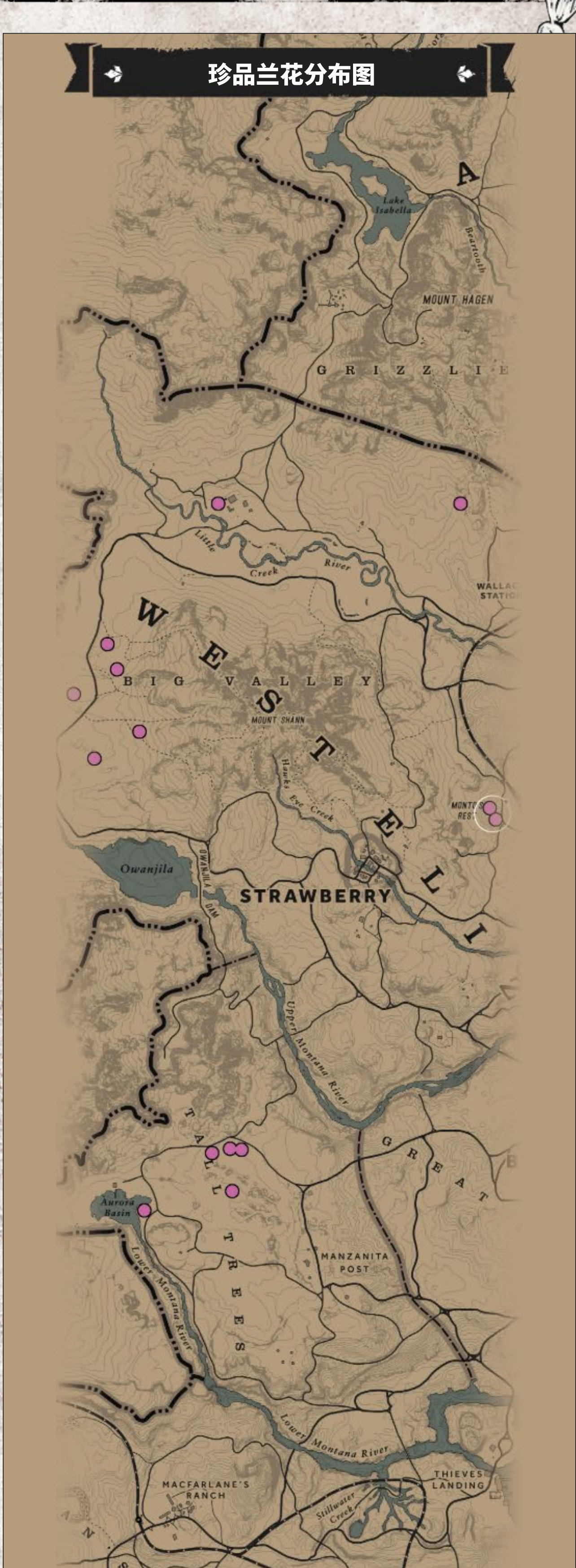

42. 雀子兰

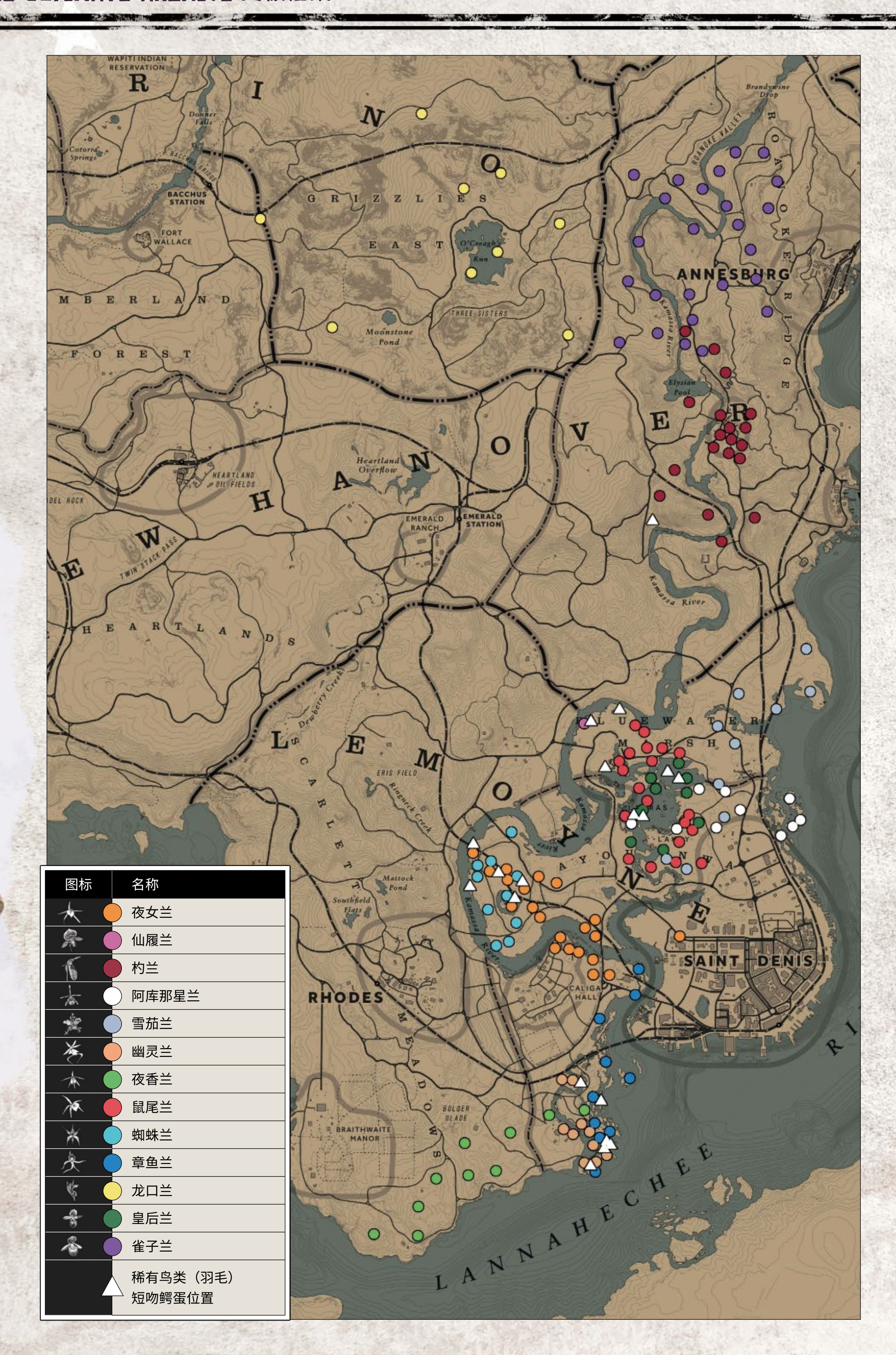



43. 蜘蛛兰




珍品兰花分布图






| 图标 | 名称 |
|---|---|
| | 夜女兰 |
| | 仙履兰 |
| | 杓兰 |
| | 阿库那星兰 |
| | 雪茄兰 |
| | 幽灵兰 |
| | 夜香兰 |
| | 鼠尾兰 |
| | 蜘蛛兰 |
| | 章鱼兰 |
| | 龙口兰 |
| | 皇后兰 |
| | 雀子兰 |
| | 稀有鸟类（羽毛）<br>短吻鳄蛋位置 |






此项收录了有关游戏中登场马匹的资料。

## 野马分布图

尽管有着在圣丹尼斯刷马匹（参考系统篇）的方法，但为了满足挑战的条件玩家还是需要在野外驯马的，下面列出马匹在地图的分布点，方便玩家参考。

| 图标 | 品种 |
|---|---|
| | 美国标准种马 |
| | 摩根马 |
| | 北达科他马 |
| | 肯塔基骑乘马 |
| | 美国花马 |
| | 阿帕卢萨马 |
| | 田纳西走马 |
| | 纯血马 |
| | 美洲野马 |
| | 匈牙利混种马 |
| | 阿拉伯马（传说白色皮毛） |
| | 美洲野马（传说虎纹骝色皮毛） |

# 全品种马匹资料

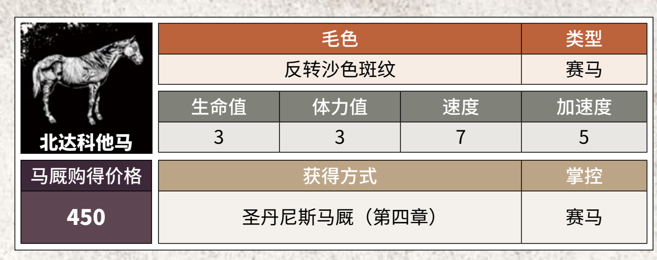
注：按游戏内图鉴的品种顺序排列。

| 品种 | 毛色 | 类型 | 生命值 | 体力值 | 速度 | 加速度 | 马厩购得价格 | 获得方式 | 掌控 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 美国花马 | 灰色欧维欧 | 驮马 | 5 | 5 | 4 | 4 | 425 | 风滚草镇马厩（尾声 第一部分） | 标准 |
| 美国标准种马 | 黑色 | 赛马 | 3 | 3 | 4 | 3 | 130 | 野外捕获 | 赛马 |
| 美国花马 | 欧维欧 | 驮马 | 3 | 4 | 3 | 3 | 130 | 野外捕获 | 标准 |
| 美国标准种马 | 鹿皮棕色 | 赛马 | 3 | 3 | 4 | 3 | 130 | 野外捕获 | 赛马 |
| 美国花马 | 白斑 | 驮马 | 3 | 5 | 3 | 3 | 140 | 野外捕获 | 标准 |
| 安达卢西亚马 | 深骝色 | 战马 | 5 | 4 | 3 | 3 | 140 | 草莓镇马厩（第二章） | 标准 |
| 美国花马 | 托比亚诺 | 驮马 | 3 | 4 | 3 | 3 | 130 | 野外捕获 | 标准 |
| 安达卢西亚马 | 玫瑰灰 | 战马 | 7 | 5 | 3 | 3 | 440 | 范霍恩马厩（第六章） | 标准 |
| 美国标准种马 | 帕洛米诺斑纹 | 赛马 | 3 | 3 | 5 | 4 | 150 | 瓦伦丁马厩（第二章） | 赛马 |
| 阿帕卢萨马 | 豹斑 | 驮马 | 5 | 6 | 4 | 3 | 430 | 范霍恩马厩（第六章） | 标准 |
| 美国标准种马 | 银尾鹿皮棕色 | 赛马 | 4 | 4 | 5 | 4 | 400 | 风滚草镇马厩（尾声 第一部分） | 标准 |
| 阿帕卢萨马 | 棕色豹斑 | 驮马 | 5 | 6 | 4 | 3 | 450 | 风滚草镇马厩（尾声 第一部分） | 标准 |



| 马种 | 毛色 | 类型 | 生命值 | 体力值 | 速度 | 加速度 | 马厩购得价格 | 获得方式 | 掌控 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 阿帕卢萨马 | 毯斑 | 驮马 | 3 | 4 | 3 | 3 | 130 | 野外捕获 | 标准 |
| 阿帕卢萨马 | 豹纹毯斑 | 驮马 | 3 | 4 | 3 | 3 | 130 | 野外捕获 | 标准 |
| 阿拉伯马 | 黑色 | 特优马 | 6 | 6 | 6 | 6 | 1050 | 圣丹尼斯马厩（第四章） | 优良 |
| 阿拉伯马 | 玫瑰灰骝色 | 特优马 | 7 | 7 | 6 | 6 | 1250 | 黑水镇马厩（尾声 第一部分） | 优良 |
| 阿拉伯马 | 白色 | 特优马 | 5 | 5 | 6 | 6 | 1200 | 野外捕获 | 优良 |
| 阿尔登马 | 骝沙 | 战马 | 5 | 4 | 3 | 3 | 140 | 斯嘉丽草甸马厩（第二章） | 标准 |
| 阿尔登马 | 草莓沙色 | 战马 | 7 | 5 | 3 | 3 | 450 | 范霍恩马厩（第六章） | 标准 |
| 比利时挽马 | 浅栗色 | 挽马 | 3 | 3 | 3 | 3 | 120 | 抢夺 | 重型 |
| 比利时挽马 | 粉状斑栗色 | 挽马 | 3 | 3 | 3 | 3 | 120 | 抢夺 | 重型 |
| 荷兰温血马 | 巧克力沙色 | 驮马 | 5 | 6 | 4 | 3 | 450 | 瓦伦丁马厩（第二章） | 标准 |
| 荷兰温血马 | 烟熏鹿皮棕色 | 驮马 | 4 | 5 | 3 | 3 | 150 | 斯嘉丽草甸马厩（第二章） | 标准 |
| 荷兰温血马 | 深褐色 | 驮马 | 4 | 5 | 3 | 3 | 150 | 草莓镇马厩（第三章） | 标准 |
| 匈牙利混种马 | 深灰色斑纹 | 战马 | 5 | 4 | 3 | 3 | 150 | 瓦伦丁马厩（第二章） | 标准 |
| 匈牙利混种马 | 浅栗色 | 战马 | 4 | 3 | 3 | 3 | 130 | 野外捕获 | 标准 |

| | 毛色 | 类型 | 生命值 | 体力值 | 速度 | 加速度 | 马厩购得价格 | 获得方式 | 掌控 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 匈牙利混种马 | 托比亚诺斑 | 战马 | 4 | 3 | 3 | 3 | 130 | 野外捕获 | 标准 |
| 肯塔基骑乘马 | 灰色 | 骑乘马 | 3 | 2 | 3 | 2 | 50 | 抢夺 / 野外捕获 / 瓦伦丁马厩（第二章） | 标准 |
| 肯塔基骑乘马 | 黑色 | 骑乘马 | 3 | 2 | 3 | 2 | 50 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |
| 肯塔基骑乘马 | 栗色皮诺 | 骑乘马 | 3 | 2 | 3 | 2 | 50 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |
| 肯塔基骑乘马 | 银骝色 | 骑乘马 | 3 | 2 | 3 | 2 | 50 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |
| 密苏里狐步马 | 琥珀香槟色 | 赛马 / 驮马 | 5 | 6 | 7 | 5 | 950 | 斯嘉丽草甸马厩（第四章） | 标准 |
| 密苏里狐步马 | 银色斑纹皮诺 | 赛马 / 驮马 | 5 | 6 | 7 | 5 | 950 | 黑水镇马厩（尾声 第一部分） | 标准 |
| 摩根马 | 帕洛米诺 | 骑乘马 | 2 | 3 | 3 | 2 | 15 | 抢夺 / 瓦伦丁马厩（第二章） | 标准 |
| 摩根马 | 骝沙 | 骑乘马 | 2 | 3 | 3 | 2 | 55 | 抢夺 / 野外 / 瓦伦丁马厩（第二章） | 标准 |
| 摩根马 | 骝色 | 骑乘马 | 2 | 3 | 3 | 2 | 55 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |
| 摩根马 | 浅栗色 | 骑乘马 | 2 | 3 | 3 | 2 | 55 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |
| 美洲野马 | 格鲁洛暗褐色 | 战马 / 驮马 | 4 | 4 | 3 | 2 | 130 | 野外捕获 | 标准 |
| 美洲野马 | 虎纹骝色 | 战马 / 驮马 | 5 | 5 | 4 | 3 | 450 | 野外捕获 | 标准 |
| 美洲野马 | 自然骝色 | 战马 / 驮马 | 4 | 4 | 3 | 2 | 130 | 野外捕获 | 标准 |



| 品种 | 毛色 | 类型 | 生命值 | 体力值 | 速度 | 加速度 | 马厩购得价格 | 获得方式 | 掌控 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北达科他马 | 反转沙色斑纹 | 赛马 | 3 | 3 | 7 | 5 | 450 | 圣丹尼斯马厩（第四章） | 赛马 |
| 北达科他马 | 蓝沙色 | 赛马 | 3 | 3 | 4 | 3 | 130 | 野外捕获 | 赛马 |
| 北达科他马 | 白沙色 | 赛马 | 3 | 3 | 4 | 3 | 130 | 野外捕获 | 赛马 |
| 夏尔马 | 漆黑 | 挽马 | 4 | 4 | 3 | 2 | 130 | “自尊，负伤离场”（第二章主线任务） | 重型 |
| 夏尔马 | 深骝色 | 挽马 | 4 | 3 | 3 | 2 | 120 | 抢夺 | 重型 |
| 夏尔马 | 浅灰色 | 挽马 | 4 | 3 | 3 | 2 | 120 | 抢夺 | 重型 |
| 萨福克马 | 红栗色 | 挽马 | 3 | 4 | 3 | 2 | 120 | 抢夺 | 重型 |
| 萨福克马 | 栗色 | 挽马 | 3 | 4 | 3 | 2 | 120 | 抢夺 | 重型 |
| 田纳西走马 | 赤褐骝色 | 骑乘马 | 3 | 4 | 2 | 2 | 60 | “西部亡命之徒”（第一章主线任务） | 标准 |
| 田纳西走马 | 红沙色 | 骑乘马 | 3 | 3 | 2 | 2 | 60 | 抢夺 / 野外捕获 / 瓦伦丁马厩（第二章） | 标准 |
| 田纳西走马 | 浅沙色 | 骑乘马 | 4 | 5 | 3 | 3 | 150 | 风滚草镇马厩（尾声 第 1 部分） | 标准 |
| 田纳西走马 | 黑拉比卡诺斑 | 骑乘马 | 3 | 3 | 2 | 2 | 60 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |
| 田纳西走马 | 栗色 | 骑乘马 | 3 | 3 | 2 | 2 | 60 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |
| 田纳西走马 | 骝色斑纹 | 骑乘马 | 3 | 3 | 2 | 2 | 60 | 抢夺 / 野外捕获 | 标准 |

| 品种 | 毛色 | 类型 | 生命值 | 体力值 | 速度 | 加速度 | 马厩购得价格 | 获得方式 | 掌控 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 纯血马 | 斑纹 | 赛马 | 3 | 3 | 7 | 5 | 450 | 草莓镇马厩（第三章） | 赛马 |
| 纯血马 | 血骝色 | 赛马 | 3 | 3 | 4 | 3 | 130 | 野外捕获 | 赛马 |
| 纯血马 | 灰色斑纹 | 赛马 | 3 | 3 | 4 | 3 | 130 | 野外捕获 | 赛马 |
| 土库曼马 | 金色 | 赛马 / 战马 | 7 | 5 | 6 | 5 | 950 | 圣丹尼斯马厩（第四章） | 标准 |
| 土库曼马 | 深骝色 | 赛马 / 战马 | 7 | 5 | 6 | 5 | 925 | 黑水镇马厩（尾声 第一部分） | 标准 |
| 土库曼马 | 银色 | 赛马 / 战马 | 7 | 5 | 6 | 5 | 950 | 风滚草镇马厩（尾声 第一部分） | 标准 |





# 武器

此处收录游戏中可获得的武器以及弹药的资料。

## ●弹药列表

| 图标 | 名称 | 获得方式 | 效果 |
|---|---|---|---|
| | 普通弹 | 枪械铺购买 | 标准子弹 |
| | 高速弹 | 枪械铺购买 | 伤害 +5，攻击距离 +10 |
| | 分裂弹 | 制作：普通子弹 + 猎刀 | 伤害 +5，精准度 +10 |
| | 中空弹 | 枪械铺购买 | 伤害 +15 |
| | 高爆弹 | 制作：中空弹 + 动物脂肪 | 伤害 +25，爆炸效果 |
| | .22 口径弹 | 枪械铺购买 | 狩猎小型动物专用 |
| | 霰弹枪弹药·普通 | 枪械铺购买 | 标准子弹 |
| | 霰弹枪弹药·独头 | 枪械铺购买 | 攻击距离 +5，精准度 +20 |
| | 霰弹枪弹药·燃烧 | 制作：霰弹枪弹药·普通 + 私酒 | 伤害 +15，燃烧效果 |
| | 霰弹枪弹药·高爆独头 | 制作：霰弹枪弹药·独头 + 动物脂肪 | 伤害 +25，攻击距离 +5，精准度 +20，爆炸效果 |

## ●箭种

| 图标 | 名称 | 获得方式 | 效果 |
|---|---|---|---|
| | 普通箭 | 枪械铺购买 | 标准箭矢 |
| | 改良箭 | 制作：普通箭 + 飞羽 | 伤害 +15 |
| | 小型猎物箭 | 制作：普通箭 + 飞羽 + 霰弹枪霰弹 | 伤害 -20，猎杀小型动物专用 |
| | 毒箭 | 制作：普通箭 + 夹竹桃鼠尾草 + 飞羽 | 伤害 +5 |
| | 火焰箭 | 制作：普通箭 + 动物脂肪 + 飞羽 | 伤害 +20，燃烧效果 |
| | 炸裂箭 | 制作：普通箭 + 炸药 + 飞羽 | 伤害 +40，爆炸效果 |

## ●投掷武器

| 图标 | 名称 | 获得方式 | 效果 |
|---|---|---|---|
| | 炸药 | 黑货铺购买 | 用来炸飞大群敌人 |
| | 烈性炸药 | 制作：炸药 + 高速子弹 + 动物脂肪 | 炸药加强版，伤害 +10 |
| | 燃烧瓶 | 黑货铺购买 / 制作：酒精 + 动物脂肪 | 砸中后将爆起一个大火球 |
| | 烈性燃烧瓶 | 制作：私酒 + 动物脂肪 | 燃烧瓶加强版，伤害 +10 |
| | 飞刀 | 第二章“邻居来串门”任务（主线）途中获取 / 黑货铺购买 | 悄无声息地击杀一定距离内的敌人，亦可当近战武器使用 |
| | 改良飞刀 | 制作：飞刀 + 雕羽毛 / 鹰羽毛 | 飞刀加强版，伤害 +10，攻击距离 +5，准确度 +5 |
| | 淬毒飞刀 | 制作：飞刀 + 夹竹桃鼠尾草 | 飞刀加强版，伤害 +10 |
| | 手斧 | 第二章“美式休息”任务（主线）后获取 / 黑货铺购买 | 可投掷亦可作为近战武器 |
| | 改良手斧 | 制作：手斧 + 雕羽毛 / 鹰羽毛 | 手斧加强版，伤害 +10，攻击距离 +5 |
| | 回旋手斧 | 制作：手斧 + 猫头鹰羽毛 | 手斧加强版，攻击距离 +5，准确度 +10 |
| | 古代手斧 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 | 和手斧性能相同 |

## ●左轮手枪

| 图标 | 枪名 | 获得方式 |
|---|---|---|
| | 牛仔左轮手枪 | 初始拥有 |
| | 双动式左轮手枪 | 第三章开始可在枪械铺处购得，或在第三章作为抢劫的奖励获得 |
| | 斯科菲尔德左轮手枪 | 第二章“温柔的人有福了？”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 |
| | 阿尔杰农的左轮手枪 | “公爵夫人和其他动物”任务（陌生人）的奖励，完成第四章“金鸟笼”任务（主线）后开启此任务 |
| | 迈卡的左轮手枪 | 尾声 第二部分“美国毒物”任务（主线），结束之后回到最后交货的雪山山顶，从冰冻的尸体上拾取 |
| | 弗拉科的左轮手枪 | “枪手传”任务（陌生人），击败弗拉科·埃尔南德斯后从尸体旁拾取 |
| | 格兰杰的左轮手枪 | “枪手传”任务（陌生人），击败埃米特·格兰杰后从尸体旁拾取 |
| | 卡洛威的左轮手枪 | “枪手传”任务（陌生人）完成后，在卡洛威的尸体旁拾取 |
| | 奥蒂斯·米勒的左轮手枪 | 是一个藏宝图的宝藏，详情参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 约翰的牛仔左轮手枪 | 尾声 第一部分阶段，约翰自身持有 |

## ●手枪

| 图标 | 枪名 | 获得方式 |
|---|---|---|
| | 火山手枪 | 第一章“东部边境”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 / 特别版或终极版玩家可在枪械铺免费获取 |
| | 半自动手枪 | 第四章“文明之乐”任务（主线）后，可在枪械铺处购得（瓦伦丁与圣丹尼斯限定） |
| | 毛瑟手枪 | 第五章“莫弗里领地”任务（主线）后，可在枪械铺处购得（瓦伦丁与圣丹尼斯限定） |
| | 米德奈特的手枪 | “枪手传”任务（陌生人），击败比利·米德奈特从尸体旁拾取 |

## ●连发步枪

| 图标 | 枪名 | 获得方式 |
|---|---|---|
| | 卡宾连发步枪 | 第一章“老朋友们”任务（主线）途中获取，随后可在枪械铺处购得 |
| | 兰卡斯特连发步枪 | 第二章“美国田园风光”任务（主线）途中获取，随后可在枪械铺处购得 / 罗德枪械铺地下室可获取 |
| | 利奇菲尔德连发步枪 | 第六章“再见，亲爱的朋友”任务（主线）途中获取，随后可在枪械铺处购得 |

## ●步枪

| 图标 | 枪名 | 获得方式 |
|---|---|---|
| | 捕猎步枪 | 第一章“东部边境”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 / 特别版或终极版玩家可在枪械铺免费获取 |
| | 春田步枪 | 第一章“东部边境”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 |
| | 拉栓式步枪 | 第三章“布施原谅之人”任务（主线）中途可获得，随后可在枪械铺处购得 |
| | 滚轮闭锁式步枪 | 第二章“火上浇油”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 / 第二章“绵羊还是山羊”任务（主线）中要求购买 |
| | 稀有滚轮闭锁式步枪 | 第三章“赏玩魔术师”任务（主线）途中，杀死谷仓上方的赏金猎人后从尸体旁拾取。 |
| | 卡尔卡诺步枪 | 第六章“再见，亲爱的朋友”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 |

## ●霰弹枪

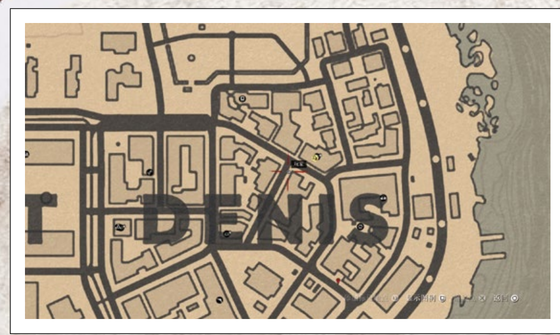
| 图标 | 枪名 | 获得方式 |
|---|---|---|
| | 削短型霰弹枪 | 第一章“回忆，粉墨登场”任务（主线）途中获取，随后可在枪械铺处购得 |
| | 双管霰弹枪 | 第二章“邻居来串门”任务（主线）途中，最后伏击亚瑟的敌人会掉落，随后可在枪械铺处购得 |
| | 稀有霰弹枪 | 在安尼斯堡西北侧，躲在小屋里的“隐士”NPC 掉落（详情可参考系统篇的易错过稀有武器部分） |
| | 泵动式霰弹枪 | 第二章“火上浇油”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 / 特别版或终极版玩家可在枪械铺免费获取 |
| | 半自动霰弹枪 | 第四章“放荡狂欢夜”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 |
| | 连发霰弹枪 | 第六章“探监记”任务（主线）后，可在枪械铺处购得 |

## ●其他

| 图标 | 名称 | 获得方式 |
|---|---|---|
| | 弓 | 第一章“劫后余波”任务（主线）途中获取 |
| | 拳头 | 默认拥有，将您的敌人揍得心服口服 |
| | 猎刀 | 默认拥有 |
| | 约翰的刀 | 尾声 第一部分阶段，约翰自身持有 |
| | 石斧 | 《GTAOL》联动武器，位置参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 颚骨刀 | “信仰考验”任务（陌生人）的完成恐龙骨收集后的奖励，前往黛博拉的小屋并发生剧情后获得 |
| | 装饰华丽的匕首 | 参考后文“特殊彩蛋武器”部分 |
| | 砍刀 | 黑货铺购买 |
| | 板斧 | 黑货铺购买 |
| | 短斧 | 黑货铺购买 |
| | 内战刀 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 损坏的海贼刀 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 角柄刀 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 维京短斧 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 劈砍短斧 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 宽刃刀 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 猎人短斧 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 生锈的猎人短斧 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 双头短斧 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |
| | 生锈的双头短斧 | 参考第 188 页“特殊物品”部分 |

## 特殊彩蛋武器・装饰华丽的匕首

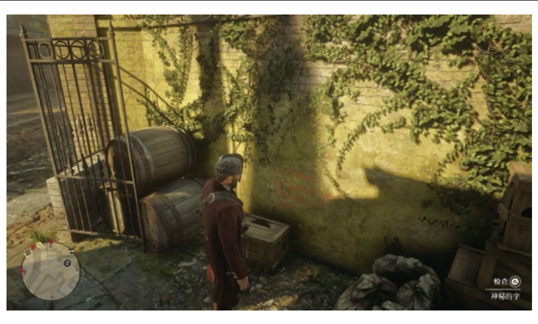
这件特殊武器需要一系列的步骤才能获得，也是 Rockstar 几乎每作都会埋的超自然彩蛋任务，下面来看一下完成步骤。



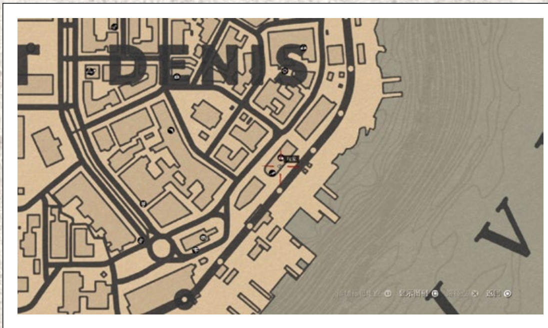



①彩蛋任务的发生地点是圣丹尼斯，没有特别要求触发时间，只要来到如图所示的地点，靠近墙上的文字按△/Y 键进行检查，把文字记录到笔记本里就算开启任务。





②第二个墙上文字的位置如图，要从集市大门右侧的小门进入，检查步骤如①。





③第三个墙上文字的位置如图所示。





④第四个墙上文字的位置如图所示。





⑤第五个墙上文字的位置如图所示。



⑥五个文字都检查完毕后，笔记本上就会画出一个位置提示。然后等待到凌晨约 0 点 40 分左右（征兆是在小巷周围的人群都开始离开）前去如图所示位置的小巷内就会触发剧情。剧情过后打倒怪人，玩家就可以捡到武器“装饰华丽的匕首”，错过就不能再获得。注意让怪人近身的话玩家会被秒杀，要尽早切换出武器开启死神之眼击杀。

# 香烟卡

本作有 12 套共计 144 张香烟卡供玩家收集，在地图的各处都有可能发现香烟卡。而在主菜单“进度”的“生涯”中，玩家能够详细查看香烟卡并了解自己的收集进度。陌生人任务“吸烟和其他爱好”与香烟卡的收集相关，在完成了第二章主线任务“谁人无罪”后，玩家可以在平脖子站触发这个任务。在收集了一个系列整套香烟卡后，可以前往邮局将该系列香烟卡邮寄给卡片收藏家，从而获得相应的报酬。更多关于该陌生人任务的介绍，请见完成度篇“陌生人任务”对应部分，该部分也介绍了通过购买“高级香烟”来快速获得全部香烟卡的方法。

注意，部分香烟卡只能在触发了“吸烟和其他爱好”后才能够找到，下文以 * 对这些香烟卡进行了标记。




## ●名震黑白



弗兰克 · 赫克



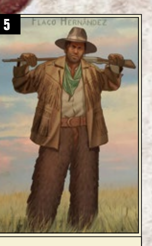
奥蒂斯 · 米勒帮



杰克 · 霍尔帮



屠夫兄弟



弗拉科 · 埃尔南德斯



斯利姆 · 格兰特



兰登 · 里基茨



黑衣美人 *



比利 · 米德奈特



埃米特 · 格兰杰



“小鬼”吉姆 · 卡洛威



巴特 · 洛夫

## ●艺术大师



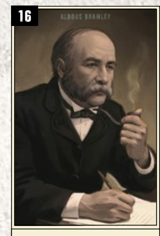
伊迪丝 · 科琳



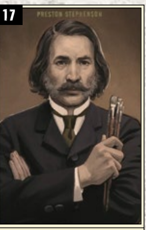
埃尔西 · 露丝 *



W · G · 霍伊特



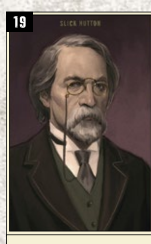
奥尔德斯 · 布拉姆利



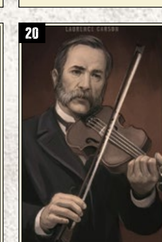
普雷斯顿 · T · 斯蒂芬森



艾夫林 · 米勒



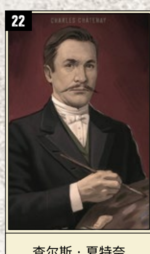
斯利克 · 赫顿



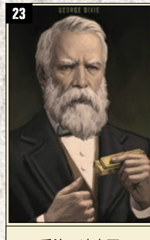
劳伦斯 · 卡尔森



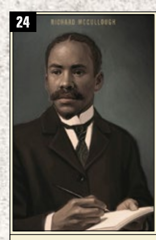
莫德 · 德兰西小姐



查尔斯 · 夏特奈

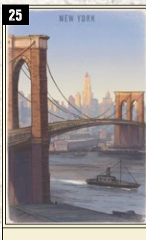


乔治 · 迪克西

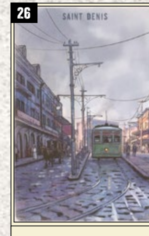


理查德 · 麦卡洛

## ●美国风光



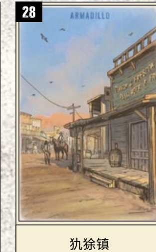
纽约



圣丹尼斯



黑水镇



犰狳镇



里奥布拉沃



格里兹里 *



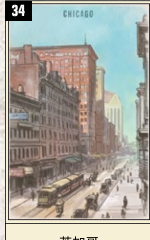
旧金山



高树



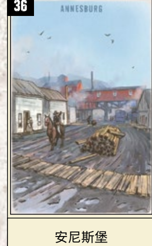
瓦伦丁



芝加哥



罗兹



安尼斯堡

## ●珠玉璧人

37 
莱拉·斯特森

38 
伊莎贝尔·巴洛

39 
海蒂·兰特里

40 
伊莎贝尔·斯坦迪什

41 
莫德·恩格尔

42 
萨迪·拉塞尔

43 
杰拉尔丁·爱默生

44 
艾格尼丝·盖恩

45 
詹妮·威利茨

46 
伊尔嘉·厄尔默 *

47 
菲伊·德拉罗

48 
波林·亨德森

## ●北美野植

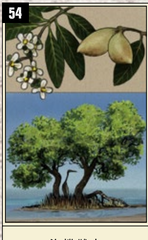
49 
金茶藨子

50 
蜂鸟鼠尾草

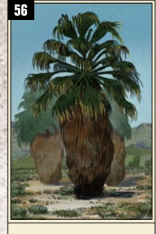
51 
夹竹桃鼠尾草

52 
蓍草

53 
半边莲

54 
海榄雌木

55 
长叶松

56 
沙漠蒲葵

57
海岸红杉 *

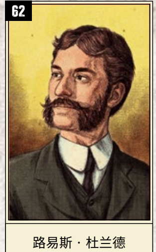
58
金琥仙人掌

59 
耀星花

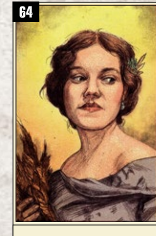
60 
卡罗莱纳羽扇豆

## ●文艺群星

61 
劳伦斯·邓恩

62 
路易斯·杜兰德

63 
杰西·雷蒙德

64 
奥古斯塔·特雷姆洛

65 
梅布尔·波特

66 
罗宾·柯因斯基

67 
伊萨多·里德

68 
艾琳·格拉布

69 
内蒂·帕尔默

70 
吉姆·柯布

71 
米蒂·康斯托克

72 
罗伯特·艾略特·帕琴 *

## ●北美动物

73 

黑寡妇蜘蛛

74 

寻血猎犬

75 

蓝松鸦

76
CATFISH.
JOLLY JACKS CIGARETTES
鲇鱼

77
CORAL SNAKE.
JOLLY JACKS CIGARETTES
珊瑚蛇

78
GROUPER.
JOLLY JACKS CIGARETTES
石斑鱼 *

79 

大口黑鲈

80 


山狮

81 

鹦鹉

82
PHEASANT.
JOLLY JACKS CIGARETTES
雉鸡

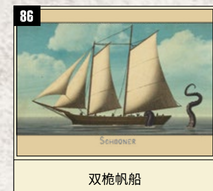
83
SNAPPING TURTLE.
JOLLY JACKS CIGARETTES
鳄龟

84
TURKEY.
JOLLY JACKS CIGARETTES
火鸡

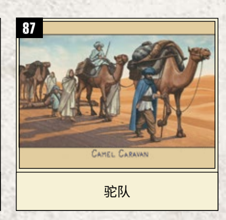
## ●奇妙旅途

85 

班轮

86 

双桅帆船

87 

驼队

88 

象车

89 

羊车

90 

热气球

91 

美国护卫舰

92 
水上演艺舫 *

93 
捕鲸船

94 

驿站马车

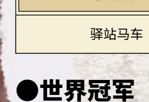
95 

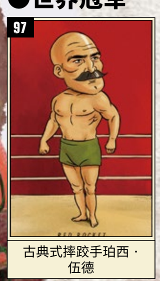
蒸汽机车

96 

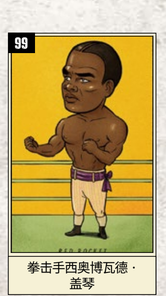
脚踏车

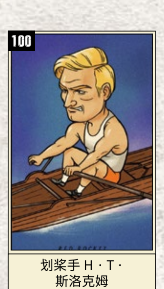
## ●世界冠军

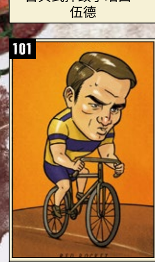


97 
古典式摔跤手珀西·伍德

98 
桌球手艾德温·A·罗威

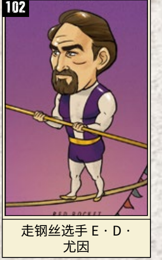
99 
拳击手西奥博瓦德·盖琴

100 
划桨手H·T·斯洛克姆

101 
自行车手R·S·哈洛顿

102 

走钢丝选手E·D·尤因

103 


草地网球手派西·希尔

104 

举重运动员威廉·斯莱彻

105 
射鸽选手艾德温·辛格利

106 
溜冰手费利克斯·霍利

107 
链球手杰克·佩奇上尉

108 
瓶状棍体操手阿克塞尔·麦科马克 *

## ●神奇发明

109 

蒸汽机车，1814，乔治·史蒂芬森

110 

相机，1814，约瑟夫·尼瑟福·尼埃普斯

111 

电刑装置，1888，H·P·布朗，A·肯内利

112、113 
打字机，1829，W·A·伯特
左轮手枪，1836，丹尼尔·巴克 *

114 

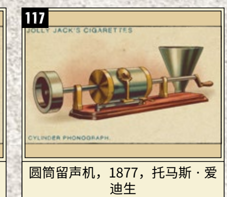
电报，1837，塞缪尔·莫尔斯

115 

载人滑翔器，1885，查尔斯·金尼尔

116 

炸药，1866，阿尔弗雷德·诺贝尔

117 

圆筒留声机，1877，托马斯·爱迪生

118 

自动演奏钢琴，1881，爱德华·莱维奥克斯

119、120 

电灯泡，1878，托马斯·爱迪生
钢笔，1884，刘易斯·沃特曼

## ●名驹鉴赏

121、122 

美国花马 *
阿帕卢萨马

123 

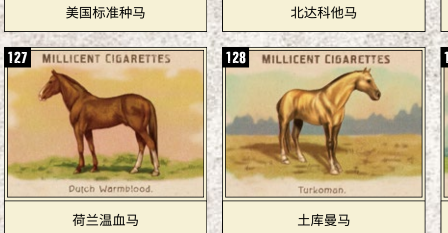
安达卢西亚马

124、125 

美国标准种马
北达科他马

126 

阿尔登马

127、128 

荷兰温血马
土库曼马

129 

匈牙利混种马

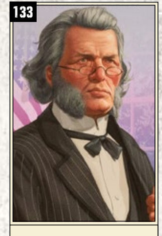
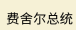
130、131 

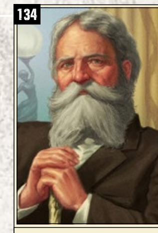
美洲野马
纯血马

132 

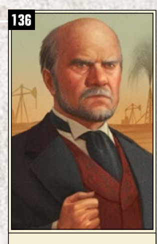
密苏里狐步马

●美国名流

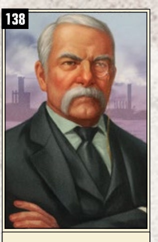


费舍尔总统

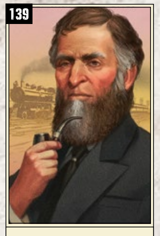

哈丁总统


莉莲・鲍威尔


利维提克斯・康沃尔


J・D・麦克奈特

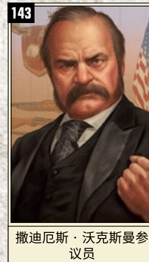

路德・卡温顿

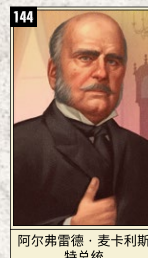

哈维・格里格斯＊


梅丽特・比阿特丽斯・伍兹


昆西・哈里斯将军


科尼利厄斯・帕尔默将军


撒迪厄斯・沃克斯曼参议员


阿尔弗雷德・麦卡利斯特总统



香烟卡分布地点



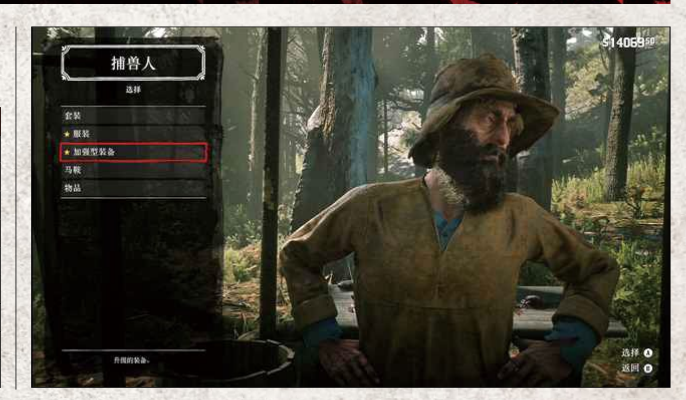
西部
传说
荒野大救赎Ⅱ完全攻略
挑战篇




## 挑战套装奖励一览

完成挑战后玩家可以在捕猎人处购买到有属性加成的加强型装备，单件属性效果并不出色，不过凑齐一套后可以提升玩家的属性值。

| 装备名 | 完整套装加成 | 额外加成要求 |
|---|---|---|
| 骑手 | 生命值 | 生命值：购买完整的马术、神枪手与武器专家套装 |
| 神射手 | 生命值 | 生命值：购买完整的马术、神枪手与武器专家套装 |
| 武器专家 | 生命值 | 生命值：购买完整的马术、神枪手与武器专家套装 |
| 土匪 | 体力值 | 体力值：购买完整的土匪、赌徒与捕猎大师套装 |
| 赌徒 | 体力值 | 体力值：购买完整的土匪、赌徒与捕猎大师套装 |
| 捕猎大师 | 体力值 | 体力值：购买完整的土匪、赌徒与捕猎大师套装 |
| 探险家 | 死神之眼 | 死神之眼：购买完整的土匪、赌徒与捕猎大师套装 |
| 草药大师 | 死神之眼 | 死神之眼：购买完整的土匪、赌徒与捕猎大师套装 |
| 生存大师 | 死神之眼 | 死神之眼：购买完整的土匪、赌徒与捕猎大师套装 |




## 土匪

### ■土匪

| 序号 | 图标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 1 | | 土匪子弹带 |
| 2 | | 土匪枪套 |
| 3 | | 25 点死神之眼经验、5 美元 |
| 4 | | 50 点死神之眼经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点死神之眼经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点死神之眼经验、15 美元 |
| 7 | | 土匪副手枪套 |
| 8 | | 100 点死神之眼经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点死神之眼经验、20 美元 |
| 10 | | 土匪枪腰带 |

### ★ 土匪 1 ★

抢劫 5 名城镇居民。

带上面罩手持武器，以女性或者醉汉为目标抢劫的成功率最高，只要对准敌人根据按键提示按下“抢劫”即可成功。剧情流程中会有抢劫居民教学，那时便可完成 3 次目标。




### ★ 土匪 2 ★

在路上抢劫任意 2 辆马车或者将任意 2 辆偷来的马车卖给黑市。



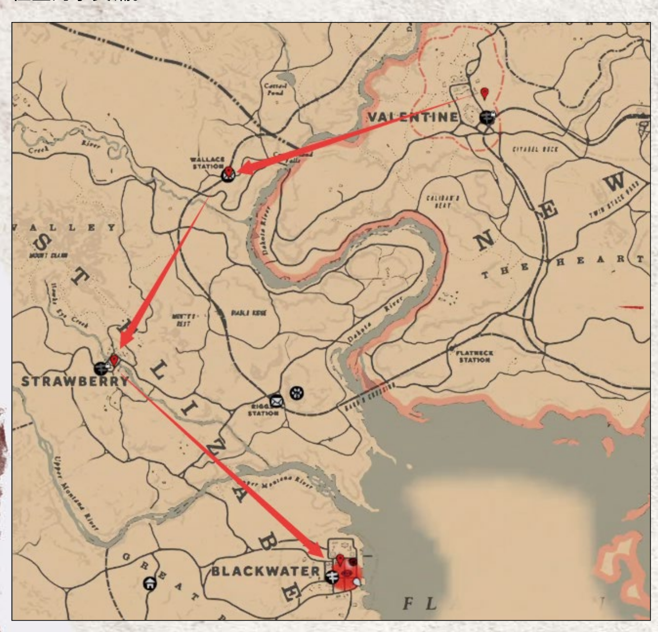
抢劫马车只需要乘车之后，将马车背后锁箱打开即可。收购马车的黑市位于翡翠牧场南面，玩家只要在附近的乡间小道上击杀落单的车夫，然后将马车开到黑市处即可，小心一点避开其他行人防止被目击可以不触发通缉，非常安全。

## ★ 土匪 3 ★

在同一天抢劫任意 4 家店的收银台。

在一个城镇中抢劫收银机必定会触发通缉，其余商店皆会锁门，因此玩家需要在一天内在 4 个不同的地方抢劫 4 家商店，商店以杂货铺最佳，因为枪械店老板反抗会快速出现通缉，拖慢时间。

推荐以瓦伦丁为起点，接着抢劫华莱士车站、草莓镇、黑水镇 4 个位置的杂货铺。




## ★ 土匪 4 ★

一天内抢劫任意 3 辆马车或者将任意 3 辆偷来的马车卖给黑市。

和“土匪 2”完成方法相同，但由于有时间限制，尽量要保证没有目击者触发通缉。如果失败了直接读取最后的自动存档再次尝试。

## ★ 土匪 5 ★




在一个州累计背负 $250 悬赏。

随意丢炸药和燃烧瓶击杀平民可以快速提升悬赏金。

## ★ 土匪 6 ★

偷窃 5 匹马，并在克莱蒙斯湾的马匹黑市上卖掉它们。

克莱蒙斯湾的马匹黑市位于罗兹镇的西北方向，玩家在任意城镇乘坐马车到达罗兹镇，然后抢走 4 匹马的马车前往马匹黑市，下马车后靠近马匹可以挨个释放，这样一次性便可以出售 4 匹马。

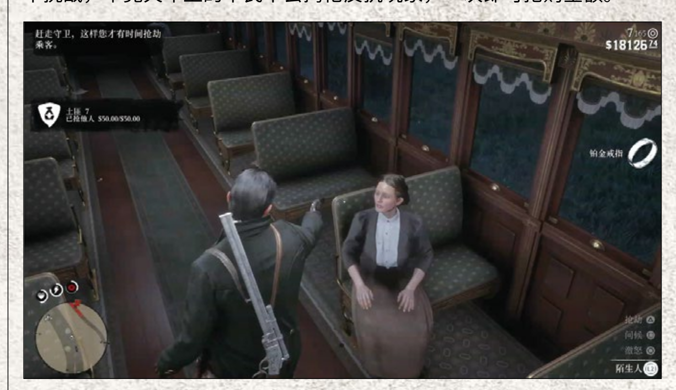


骑上抢劫的马匹与 NPC 对话即可出售，但是要注意不要让自己的马跟随玩家靠近 NPC，不然会无法判定出售，并且锁定 NPC 交谈时要收起武器，不然无法看到出售的选项。

## ★ 土匪 7 ★

从城镇居民和旅行者身上抢劫价值 $50 的现金和值钱的物品。

和“土匪 1”的抢劫方式相似，建议玩家直接通过抢劫火车来完成这个挑战，毕竟火车上的平民不会掏枪反抗玩家，一次即可抢够金额。




## ★ 土匪 8 ★

偷窃 7 辆马车，并在翡翠牧场的黑市上卖掉它们。

方法上也没有什么区别，完成一次后建议存档，这样哪怕中途有被通缉，也可以靠读取存档来躲避，偷窃累计数量不会清零。

## ★ 土匪 9 ★




将人捆绑并置于铁轨上 3 次。

捆住平民后放置在铁轨上即可，无需在意通缉，但是要注意不能使用同一名平民完成 3 次。

## ★ 土匪 10 ★

不死亡或不被抓获的情况下，完成 5 次火车抢劫。

最后一个挑战出奇的简单，玩家只需要前往车站乘坐一次火车，然后在火车抢劫一名平民后立马逃离，在被通缉之前到达另一个车站，再次坐车。建议玩家使用草莓镇东侧的华莱士车站与里格斯车站完成这个挑战。

# 探险家

**■探险家**

| 序号 | 图标 | 奖励 |
| --- | --- | --- |
| 1 | | 探险家枪套 |
| 2 | | 25 点体力值经验、5 美元 |
| 3 | | 探险家子弹带 |
| 4 | | 50 点体力值经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点体力值经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点体力值经验、15 美元 |
| 7 | | 探险家枪腰带 |
| 8 | | 100 点体力值经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点体力值经验、20 美元 |
| 10 | | 探险家副手枪套 |

## 探险家 1

找到一张藏宝图。

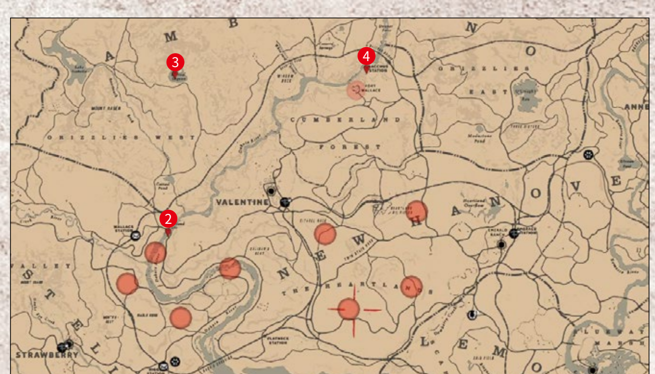
## 探险家 2~10

每一个挑战都为找到一处宝藏。

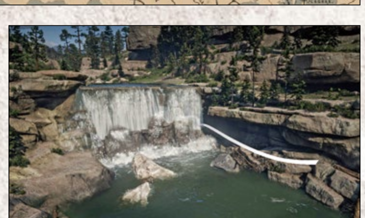
下文列举较为简单触发的 3 个系列藏宝图，共计 9 个宝藏所在位置，足够玩家完成挑战以及满足游戏内的完成度。

### 藏宝图 危机重重

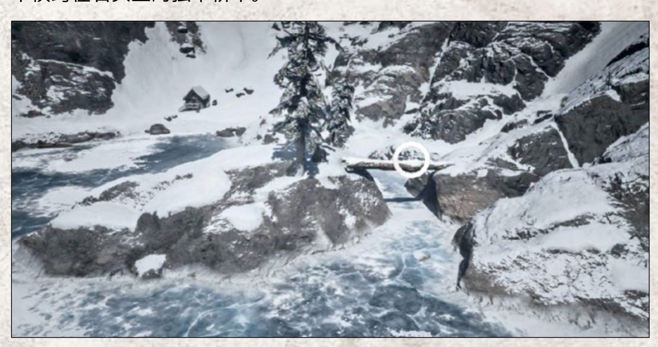
1. 从第三章开始，玩家会在下图区域内触发随机事件获得危机重重藏宝图 1。

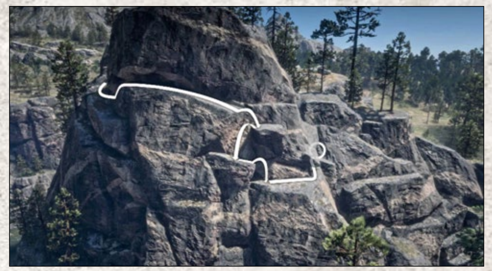


2. 到达如图所示的坎伯兰瀑布（Cumberland Falls）处，从右侧进入瀑布即可获得危机重重藏宝图 2。



3. 到达如图所示的巴罗泻湖（Barrow Lagoon）处，藏宝图位于图中横跨在石头上的独木桥中。





4. 到达如图所示的巴克斯车站（Bacchus Station）附近，宝藏在附近的山壁上。

### 杰克 · 霍尔帮藏宝图



1. 来到瓦伦丁南边的一座山坡上与陌生人马克西莫对话，之后可从他手上买到“杰克 · 霍尔帮藏宝图 1”，原价是 10 美元，选择“拒绝”可以把价格压到 5 美元。当然也可以暴力抢夺，对方会丢下藏宝图仓皇逃跑。





2. 根据藏宝图 1 的提示来到北边的一处岩坡上，再按图示的路径从坡的侧面经过，在图示的岩层内取出“杰克 · 霍尔帮藏宝图 2”与一串珍珠项链。

3. 科托拉清泉（Cotorra springs）地区附近，可以看到一些喷烟的岩孔，从图示的岩石堆中取出“杰克·霍尔帮藏宝图 3”。



4. 在奥克里夫潭（O'Creagb's Run）的中央有一座小岩山，翻动山上的一处石块即可找到宝藏 2 块金条。



## 剧毒路线藏宝图



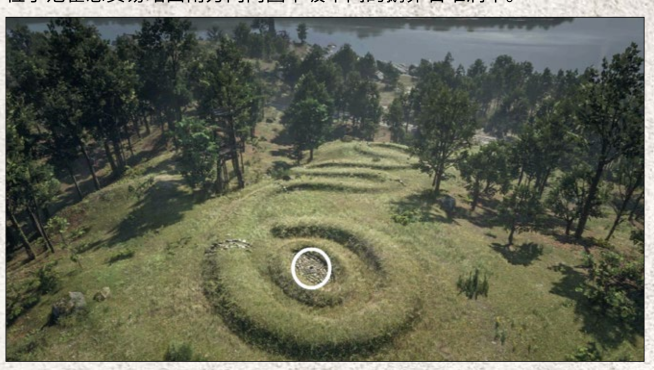

1. 在第二章开始后即可来完成该藏宝图的寻找任务。剧毒路线藏宝图 1 的获得地点有多个，常见的其中一处位于雪山石界湖东南侧的小屋中，小屋里的床下有一个锁箱，打开后即可获得。该处地点也是陌生人任务“枪手传”中弗拉科·埃尔南德斯所在地点。



2. 在获得了第一张藏宝图后可前往剧毒路线藏宝图 2 所在地点，其位于圣丹尼斯西北方向的巨面岩区域的一颗枯树树洞中。巨面岩位于地图上 SCARLETT 大字母中 R 和 L 中间位置的东侧。



3. 在获得了第二张藏宝图后可前往剧毒路线藏宝图 3 所在地点，其位于范霍恩贸易站西南方向两圈草坡中间的鹅卵石堆洞中。



4. 在获得了第三张藏宝图后可前往最终宝藏所在地点。第三张藏宝图所在地点西北方向不远处的极乐池（Elysian Pool）有一道瀑布，穿过瀑布进入后方的洞中，按照下图的路线前行，最终能在圆圈处的石堆中发现宝物 4 根金条。











# 赌徒

**■赌徒**

| 序号 | 图标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 1 | | 赌徒枪套 |
| 2 | | 25 点死神之眼经验、5 美元 |
| 3 | | 赌徒子弹带 |
| 4 | | 50 点死神之眼经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点死神之眼经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点死神之眼经验、15 美元 |
| 7 | | 赌徒枪腰带 |
| 8 | | 100 点死神之眼经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点死神之眼经验、20 美元 |
| 10 | | 赌徒副手枪套 |

## 赌徒 1

赢 5 局德州扑克。

## 赌徒 2

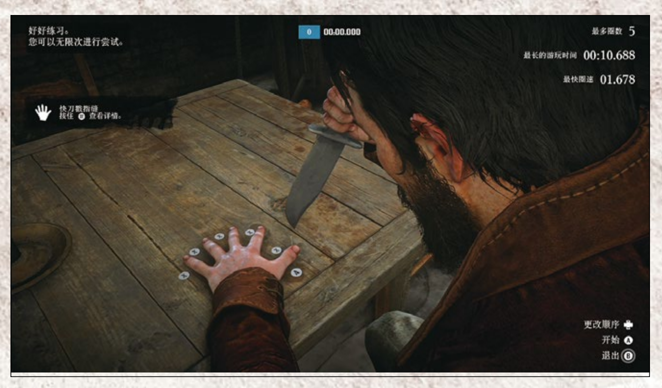
在 21 点中，双倍下注时获胜 5 次。

由于通关后资金充足，无需在意胜负关系，想要快速解锁挑战的玩家直接无脑，每一把都选择双倍下注即可。



## 赌徒 3

赢得 3 局快刀戳指缝。



## 赌徒 4

在平脖子站、圣丹尼斯、瓦伦丁的德州扑克游戏地点击败一位对手。

德州扑克游玩人数较多，玩家必须在有某一名 NPC 出局的那一局牌中获得胜利才能完成挑战。想要快速解锁挑战的玩家建议比赛之前存档，因为资金充足，输了几乎没有损失，所以无需在意胜负关系，默认加注要牌，等待其中一名 NPC 的资金下降，在 NPC 生死局时赢得比赛运气成分还是比较大的，除非是将场上所有 NPC 赢下场，否则没有太多技巧可言。当场上有一名 NPC 的资金超过初始资金 2 倍时建议直接读档重新开始。

## 赌徒 5

在与最多两位对手的骨牌游戏中，不抽任何牌获胜 3 个回合。

骨牌最多可与 3 名 NPC 开始游戏，但只有 2 人以下时才能完成这个挑战，超过人数可以原地存档读档刷新场景。



## 赌徒 6

在罗兹、范霍恩的 21 点游戏地点击败荷官。

## 赌徒 7

赢草莓镇、瓦伦丁、范霍恩地点的快刀戳指缝玩家。

## 赌徒 8

通过要牌 3 次或以上获胜 3 场 21 点。

一直要牌，总会赢一把的，因此这个挑战难度其实很低。

## 赌徒 9

连续赢得 3 场骨牌游戏的胜利。

如果无法获得胜利直接离开座位，不会中断连胜的胜场，因此难度也不高。

## 赌徒 10

连续赢 3 局德州扑克。

同上个挑战相同，牌型不好建议直接离座，重开牌局。

# 草药大师

■草药大师

| 序号 | 图标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 1 | | 草药大师副手枪套 |
| 2 | | 25 点生命值经验、5 美元 |
| 3 | | 草药大师枪腰带 |
| 4 | | 50 点生命值经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点生命值经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点生命值经验、15 美元 |
| 7 | | 草药大师枪套 |
| 8 | | 100 点生命值经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点生命值经验、20 美元 |
| 10 | | 草药大师子弹带 |

## ★ 草药大师 1 ★

采摘 6 柱蓍草。

蓍草可在翡翠牧场东边的草原上找到。

## ★ 草药大师 2 ★

采摘并食用 4 种浆果（莓）。

之前背包内有浆果的话，直接食用即可。

## ★ 草药大师 3 ★

制作 7 件以鼠尾草为材料的物品。

最快捷的物品是制作马匹兴奋剂，只需要一个鼠尾草和一个蒲草即可制作。丹参和蜂鸟鼠尾草等都属于鼠尾草。

## ★ 草药大师 4 ★

采摘 5 个蘑菇并喂食给您的马匹。

## ★ 草药大师 5 ★

制作 9 件以半边莲为材料的物品。

一个半边莲即可制作强效蛇油。

## ★ 草药大师 6 ★

采摘 15 种不同类型的草药。

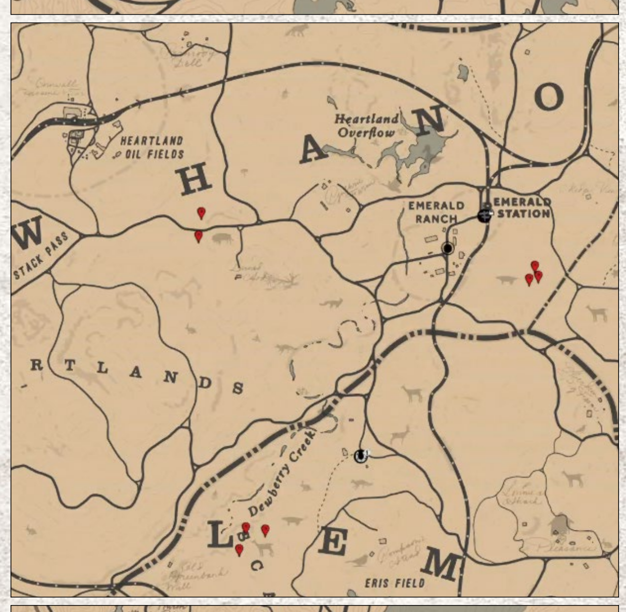
## ★ 草药大师 7 ★

制作并使用 5 瓶特效神奇药剂。

特效神器补剂需要蔗子 ×6、蓍草 ×6、牛蒡根 ×6，每一种需要 30 个。这些需求量较大的植物建议流程中看到便顺路采集，下图标记几处可大量获取的地点。采集完毕后度过游戏时间 3 天左右采集点便会刷新。




◀蔗子




◀蓍草




◀牛蒡根

### 草药大师 8

用夹竹桃制作 6 个淬毒武器。
夹竹桃在圣丹尼斯外的沼泽处可以轻松找到。

### 草药大师 9

各类药材都采摘一次。

### 草药大师 10

调味并烹饪 11 种肉类。
需要烹饪珍禽肉、猪肉、肥鸟肉、大型猎物肉、上等牛肉、细嫩鱼肉、猎物肉、碎鱼肉、甲壳动物肉、羊肉、成年鹿肉。




## 骑手

■骑手

| 序号 | 图标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 1 | | 骑手枪腰带 |
| 2 | | 25 点体力值经验、5 美元 |
| 3 | | 骑手枪套 |
| 4 | | 50 点体力值经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点体力值经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点体力值经验、15 美元 |
| 7 | | 骑手子弹带 |
| 8 | | 100 点体力值经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点体力值经验、20 美元 |
| 10 | | 骑手副手枪套 |

### 骑手 1

在马背上杀死 5 只兔子。

### 骑手 2

在 15 秒内骑马越过 3 个障碍物。

### 骑手 3

在 5 分钟内从瓦伦丁骑马抵达罗兹。
时间方面绰绰有余，多使用马匹兴奋剂保持最快速度。

### 骑手 4

在马背上时，使用套索拖行受害者 3300 英尺（约 1006 米）。
捆住任意 NPC 后前行 1 公里即可解锁挑战，可以通过手柄的振动来判断套索是否断掉。建议在空旷的原野上兜圈，防止被其他 NPC 看到触发通缉。



### 骑手 5

骑马时踩踏 5 只动物。



### ★ 骑手 6 ★

不接触任何水的情况下，在 9 分钟内从草莓镇骑马抵达圣丹尼斯。

时间同样非常充裕，但依然要靠马匹兴奋剂来维持速度。途中有两条河流，建议走铁轨跨越，靠近圣丹尼斯时地面上出现的水洼不会判定接触到水。




### ★ 骑手 7 ★

在不下马的情况下，骑马击杀 7 名敌人。

推荐在范霍恩贸易站完成该挑战。

### ★ 骑手 8 ★

在马背上杀死 9 只食肉动物。

推荐在圣丹尼斯外的沼泽猎杀短吻鳄，数量充足，移动缓慢，不太会主动攻击，使用步枪可以一击毙命。

### ★ 骑手 9 ★

不接触任何水的情况下，在 17 分钟内从范霍恩骑马抵达黑水镇。

需要通关后大坝修建好才能完成这个挑战，不然到达黑水镇中间的河流无法度过。难点不在于时间和触碰水，而是不能从马背上摔下，否则挑战会直接失败。

### ★ 骑手 10 ★

驯服所有品种的野马。

需要驯服野生美国花马、野生美国标准种马、野生阿帕卢萨马、野生匈牙利混种马、野生肯塔基骑乘马、野生摩根马、野生美洲野马、野生北达科他马、野生田纳西走马。



## 捕猎大师

**■捕猎大师**

| 序号 | 图标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 1 | | 捕猎大师副手枪套 |
| 2 | | 25 点生命值经验、5 美元 |
| 3 | | 捕猎大师子弹带 |
| 4 | | 50 点生命值经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点生命值经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点生命值经验、15 美元 |
| 7 | | 捕猎大师枪腰带 |
| 8 | | 100 点生命值经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点生命值经验、20 美元 |
| 10 | | 捕猎大师枪套 |

### ★ 捕猎大师 1 ★

剥下 3 只鹿的皮。

### ★ 捕猎大师 2 ★

收集 3 张品质完美的兔皮。

### ★ 捕猎大师 3 ★



使用您的双筒望远镜追踪 10 种不同的动物物种。

需要 10 种不同的动物，使用望远镜观察时右下角会有“踪迹”的按键提示。

## ★ 捕猎大师 4 ★

呼唤动物并完成 5 次干净猎杀。

在远距离瞄准中等体型食草动物右下角会有“呼唤”的选项，听到口哨声后开启死神之眼瞄准动物头部击杀即可。



## ★ 捕猎大师 5 ★

剥下 3 头黑熊或大灰熊的皮。

## ★ 捕猎大师 6 ★

使用您的弓箭杀死 5 只美洲狮，然后剥下它们的皮。

美洲狮有 3 个固定刷新的地点，完成一轮后建议先做其他挑战度过游戏时间。美洲狮只要在范围内骑马奔驰，它会主动攻击玩家，当玩家从马背上摔下来后举起弓箭开启死神之眼，只要瞄准头部即可将美洲狮一击毙命。




## ★ 捕猎大师 7 ★

使用诱饵接连诱杀一只食肉动物和一只食草动物。

遇见食肉或者食草动物后，不要贸然靠近，在边缘距离放下诱饵后立马离开，动物几秒钟后会朝着诱饵移动，如果把动物吓跑了再放置诱饵无法产生效果。注意，一定要连续击杀一只食肉动物和一只食草动物，中途不能猎杀其他动物。

## ★ 捕猎大师 8 ★

不使用鱼竿捕获 3 条小型鱼类。

直接使用枪械射击池塘中的鱼即可，可以和之后的“生存大师 7”挑战一同完成。

## ★ 捕猎大师 9 ★

杀死装死的负鼠。

看到负鼠后追踪一段距离它便会躺在地上不动装死，建议夜晚时分前往里格斯车站东侧的独骡农庄附近搜寻。




## ★ 捕猎大师 10 ★

找到并杀死传说山狮“贾古阿罗”。

惟一一需解锁前置条件的传说动物，需要完成前面 9 项的狩猎挑战才能狩猎，具体可参见下文挑战部分。玩家可以呼出菜单，依次选择进度→挑战→捕猎大师，查看挑战的完成情况。

进入山狮的领地后，当调查到第三、四个线索时山狮便会大概率出现，保持瞄准状态四处观望，随时准备好进入死神之眼，不然迅捷的山狮会直接撕碎玩家。



# 神射手

■神射手

| 序号 | 图标 | 奖励 |
| --- | --- | --- |
| 1 | | 神射手子弹带 |
| 2 | | 25 点死神之眼经验、5 美元 |
| 3 | | 神射手枪套 |
| 4 | | 50 点死神之眼经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点死神之眼经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点死神之眼经验、15 美元 |
| 7 | | 神射手副手枪套 |
| 8 | | 100 点死神之眼经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点死神之眼经验、20 美元 |
| 10 | | 神射手枪腰带 |

## ★ 神射手 1 ★

杀死 3 只飞翔鸟类。

## ★ 神射手 2 ★

使用死神之眼一次杀死 2 种不同物种的动物。

## ★ 神射手 3 ★

在一辆行驶的火车上杀死 5 只飞翔鸟类。
只有火车行驶的时候击杀才能计数。

## ★ 神射手 4 ★

使用一把投掷手斧杀死在至少 80 英尺（约 25 米）外的一名敌人。
斧头瞄准敌人时出现红点距离极限约为 24 米左右，解决的方法其实非常简单。首先玩家需要补满死神之眼，在极限位置瞄准敌人，开启死神之眼举起斧头后锁定，然后保持这个状态后退，因为已经将敌人锁定，所以红点消失仍然可以精确命中敌人。想确保敌人不会移动的话，用绳子绑住就好了。



## ★ 神射手 5 ★

在不切换武器或不重新装填弹药的情况下杀死 6 只动物。

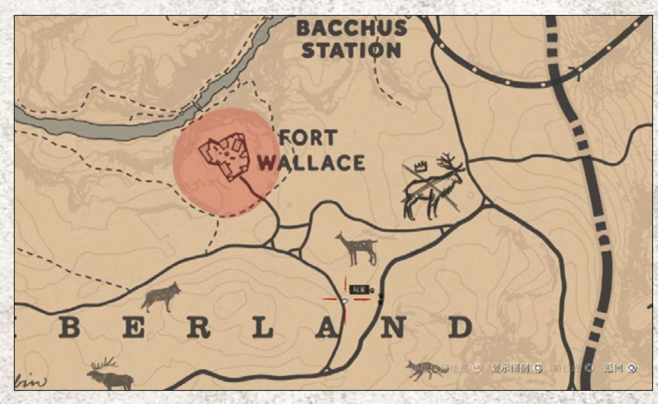
方法很多，家养鸡、鳄鱼、飞鸟等不太移动或者一枪可以毙命的动物都可以，推荐使用利奇菲尔德连发步枪。需要注意这个过程不能开启死神之眼，因为死神之眼会自动上弹。



## ★ 神射手 6 ★

使用带长筒瞄准镜的步枪杀死在至少 660 英尺（约 202 米）外的一人。

推荐瓦伦丁东北方向的华莱士堡，上面会固定站着一名士兵并且不会移动，推荐使用滚轮闭锁式步枪。具体开枪距离可以参考下图。需要注意的是玩家一定要面对敌人然后后退，因为距离过远旋转视角的话，敌人会由于机能限制，超出距离而消失。




## ★ 神射手 7 ★

连续爆头 7 次。

## ★ 神射手 8 ★

在不切换武器或不重新装填弹药的情况下，解除 3 名敌人的武器。

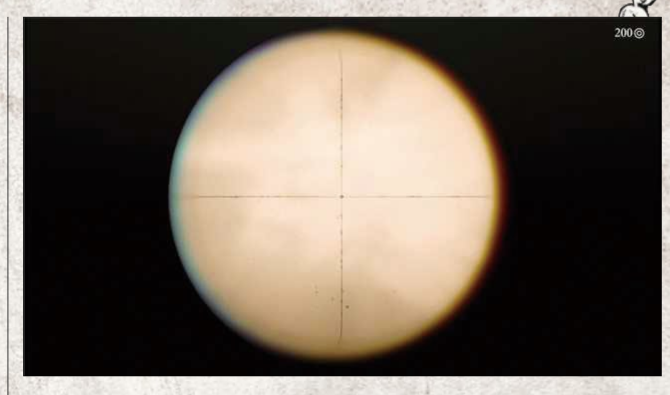
死神之眼瞄准敌人的手部开枪，由于不能换弹，所以要在一次死神之眼的时间内完成这个挑战，还是比较简单的一项挑战。建议在范霍恩贸易站完成，尽可能瞄准 5 名以上敌人的手部，能大大提高挑战成功率。

### ★ 神射手 9 ★

使用死神之眼一次射落 3 个人的帽子。

与上一个挑战类似，不过这次的目标是帽子，千万不能使用死神之眼锁定能力，需要维持死神之眼状态手动瞄准。因为锁定射击头部击杀敌人后不会判定成射落帽子。由于任何人的帽子都可以，建议在城镇中找到三个站在一起戴帽子的平民来解锁。





### ★ 神射手 10 ★

使用带长筒瞄准镜的步枪连续射击 3 次杀死 3 只飞翔鸟类。

最后一个挑战出奇的简单，只需要 3 枪打死 3 只飞行的鸟类即可，开启死神之眼毫无难度。

## 生存大师

■**生存大师**

| 序号 | 图标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 1 | | 生存大师枪腰带 |
| 2 | | 25 点体力值经验、5 美元 |
| 3 | | 生存大师副手枪套 |
| 4 | | 50 点体力值经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点体力值经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点体力值经验、15 美元 |
| 7 | | 生存大师子弹带 |
| 8 | | 100 点体力值经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点体力值经验、20 美元 |
| 10 | | 生存大师枪套 |

### ★ 生存大师 1 ★

捕获 3 条蓝鳃太阳鱼。

### ★ 生存大师 2 ★

给营地或捕兽人带去 5 只动物。

### ★ 生存大师 3 ★

使用一把捕猎步枪杀死 5 只动物。

### ★ 生存大师 4 ★

制作一次炸裂箭、火焰箭、改良箭、毒箭和小型猎物箭

制作配方在黑市商人处可以全部购买，玩家需要打开背包看过配方后才能进行制作。

### ★ 生存大师 5 ★

在河口从一艘船及站在铁轨上捕获一条鱼。

圣丹尼斯外的铁轨上便可以钓鱼，船的话如果以通关，推荐前往圣丹尼斯北面拉格拉斯湖泊（LAGRAS），湖泊西侧有一家鱼饵店，附近可以找到一艘可操控的小船。需要注意，圣丹尼斯码头外的大船不能完成这项挑战。




### ★ 生存大师 6 ★

杀死正在食用尸体的动物 5 次。

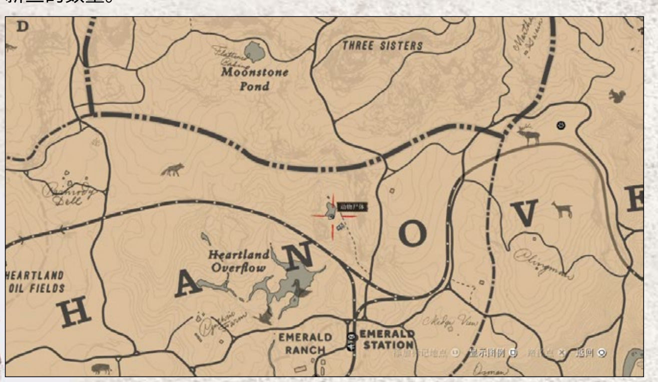
最快捷的办法就是随意猎杀中等体型的动物，然后等待乌鸦出现即可。注意一定要乌鸦吃尸体的时候击杀才算入计数。

### ★ 生存大师 7 ★

使用小型猎物箭连续射击杀死 8 只小型猎物。

玩家需要在不间断的情况下，连续击杀 8 只小型动物，并且每一只都必须一箭击杀。看似很难，其实完成的方法有很多。

推荐下图位置，位于翡翠车站正北面的小水潭，水潭中的鱼以及周围小概率出现的蟾蜍、鸭子都算在小型动物的范围内，而且易于一箭击杀，其次这个水潭本身就是一个存档点，如果中途出现了失误可以立马读档重新开始挑战。水潭中的鱼有两种体型，建议玩家开启死神之眼只击杀体型较大的鱼，如果水潭中的鱼都已击杀，拉开一段距离再回来便可刷新鱼的数量。




或者前往圣丹尼斯的酒馆，利用抓老鼠的随机事件也可以轻松地完成这个任务。

### ★ 生存大师 8 ★

制作一把回旋手斧、一把改良手斧、一枚烈性炸药和一个烈性燃烧瓶。

其中最麻烦的就是弄到猫头鹰的羽毛，推荐通关后，前往黑水镇西边的树林之中，出现时间为傍晚 6 点左右。

### ★ 生存大师 9 ★

捕获至少重达 19 磅（约 8.7 公斤）的鱼。

如果玩家已经把所有的传说鱼类全部捕捉，那么推荐钓大体型的狗鱼，鱼饵使用玉米。

### ★ 生存大师 10 ★

在世界各地捕获所有鱼类，各一条。

包含蓝鳃太阳鱼、褐首鲇、暗色狗鱼、钳鱼、湖鲟、大口黑鲈、长吻雀鳝、北美狗鱼、白斑狗鱼、河鲈、带纹狗鱼、岩钝鲈、小口黑鲈、红鲑、虹鳟

需要重新捕获所有共计 15 个种类的鱼。

## 武器专家

**■武器专家**

| 序号 | 图标 | 奖励 |
|---|---|---|
| 1 | | 武器专家枪套 |
| 2 | | 25 点生命值经验、5 美元 |
| 3 | | 武器专家枪腰带 |
| 4 | | 50 点生命值经验、10 美元 |
| 5 | | 50 点生命值经验、10 美元 |
| 6 | | 100 点生命值经验、15 美元 |
| 7 | | 武器专家副手枪套 |
| 8 | | 100 点生命值经验、15 美元 |
| 9 | | 150 点生命值经验、20 美元 |
| 10 | | 武器专家子弹带 |

### ★ 武器专家 1 ★

使用一把刀杀死 3 名敌人。

需要用同一把飞刀杀死 3 名，使用死神之眼难度大大降低，飞刀投掷出去后靠近尸体便可将飞刀捡回来。

### ★ 武器专家 2 ★

使用飞刀在 10 秒内杀死 3 名敌人。

在有大量敌人的场所使用死神之眼快速击杀 3 名敌人，死神之眼时间流逝速度也会减缓，因此难度不大。推荐找到敌对帮派的据点或者引诱大批警察。

### ★ 武器专家 3 ★

仅使用一把手斧杀死 3 只猛禽。

建议玩家在海拔较高的区域随意杀死一头动物，然后离开动物尸体 10 米左右，确保在斧头有效投掷范围内，观察天上是否有乌鸦或秃鹫盘旋。

乌鸦出现后等待一段时间会下来吃动物尸体，此时利用死神之眼将斧头投掷出去击杀乌鸦即可达成一次。注意一定要用同一把斧头。



## ★ 武器专家 4 ★

使用装填了手工制作霰弹的霰弹枪杀死 10 名敌人。

首先玩家可以在黑市购买到“燃烧霰弹”的配方（需要私酒，黑市处出售），之后营火处制作子弹击杀敌人即可完成挑战。



## ★ 武器专家 5 ★

杀死 5 名马背上的敌人，使用一把飞刀完成每次一击即中的击杀。

推荐触发通缉状态并逃走，此时会有落单的警察或者赏金猎人骑马追逐玩家，等待他们靠近并击杀即可。

## ★ 武器专家 6 ★

使用一枚炸药同时杀死 4 名敌人

如果已通关游戏，建议前往范霍恩贸易站的邮局，站在二楼攻击任意平民使全镇的村民攻击玩家，在二楼等待一会下方会聚集大量敌人，找准机会跑下楼朝人群中投掷炸药，投掷时最好开启死神之眼确保抛物线正确。

这个挑战利用平民、警察都无法解锁，只适用于敌对势力的帮派成员以及范霍恩的村民。



## ★ 武器专家 7 ★

通过投掷和取回同一把手斧连续杀死 4 名敌人。

建议身上只保留一把斧头，不然很容易出现计数重置。



## ★ 武器专家 8 ★

用长枪管佩枪击杀 15 名敌人。

玩家需要在枪械铺自定义自己的佩枪，在部件→枪管→长度中选择长枪管即可。




## ★ 武器专家 9 ★

使用弓箭从背后杀死 9 名敌人。

推荐重玩任务第二章“邻居来串门”。需要注意的是一定要敌人未发现玩家并且背对时才会判定为潜行暗杀。顺利的话一次最好可暗杀 5 名敌人，重复挑战 2 次任务即可完成挑战。




## ★ 武器专家 10 ★

在不受到伤害的情况下，使用飞刀杀死一只大灰熊。

建议制作毒刀，素材夹竹桃鼠尾草可以在圣丹尼斯城外的沼泽处获得。遇见大灰熊后先用毒刀命中灰熊头部，它便会逃跑，一定距离后躺在地上进入濒死状态，再用普通飞刀补刀即可完成挑战。推荐击杀灰熊的地点为华莱士车站西北面与比彻之愿（通关后）西北面的河流旁。




西部
传说
荒野大救赎Ⅱ完全攻略
完成度篇

# 100%完成度总览

成就 / 奖杯中要求的 100% 完成度与游戏进度中的总完成度挂钩，并不需要解锁本作的所有内容，全部完成后只相当于体验了整个游戏约 70% 的内容，不过难点收集都有包含在内，玩家可以打开菜单→进度→总完成度中看到目前的完成情况。

部分收集品例如鱼类、动物因为各种各样的原因，并不需要全部收集即可算作 100%，详细请参见 PXXX。

## 任务和事件

### ★ 任务 ★

游戏共计 6 个主线篇章，2 个尾声篇章，共计 104 可获得金牌的剧情任务，其中部分荣誉任务在流程中为可选任务，在游戏完整通关后这些可选任务会直接出现在故事列表中，并以铜牌评价排列在章节最后。

部分玩家会缺失第二章”火上浇油：第 2 部分“这个任务，但并不会影响完成度，不过这样只能得到 103 面金牌。



### ★ 陌生人 ★

共计 24 个陌生人任务，它们不会随着剧情流程进度而错过，不过进入尾声篇章后，正在进行中的支线任务都会重置进度，完成度仅需要完成 10 个陌生人任务。

### ★ 赏金任务 ★

共计 10 个赏金任务，随着流程的推进，玩家可以在城镇的警局中接取到赏金任务，扮演赏金猎人将犯人捉拿归案获得报酬。



### ★ 随机事件 ★

在旅途中玩家会遇见大量的随机事件，会在雷达中以白色圆点提示，玩家可以无视也可选择插足，根据玩家采取的行动会得到不同的结果。



### ★ 遭到伏击 ★

西部的旅途并不是一帆风顺，当玩家前往人烟稀少的区域时偶尔会遇见敌人帮派的埋伏，随时保持警觉，以最快的速度将他们击败。



### ★ 帮派藏身处 ★

共计 7 个敌对帮派藏身处，剧情流程中玩家便能占领 4 处。



## 收集品

### ★ 景点 ★

这片广阔的大陆到处都是独特的风景与事物，亚瑟会在他的日记中进行记录。

### ★ 坟墓 ★

尾声篇章结束后才能解锁的收集品，找到同伴的坟墓并献上您的敬意。

### ★ 香烟卡系列 ★

烟草公司为了推销产品而在高级香烟中加入的集换式卡牌玩具，共有 12 套不同主题的卡牌，每套 12 张，共计 144 张。每当玩家获得一包高级香烟时都能获得一张卡牌。

### ★ 恐龙骨 ★

共计 30 处恐龙骨，接取到黛博拉 · 麦克吉的陌生人任务并完成后才会在完成度中记录完成。

### ★ 传说鱼 ★

共计 13 条传说鱼，接取到杰里米 · 吉尔的陌生人任务并完成后才会在完成度中记录完成。



### ★ 异宝 ★

接取到阿尔杰农 · 沃斯普的陌生人任务后会收到委托寻找异宝，物品包含在植物与动物中，完成全部任务才会在完成度中记录完成。

### ★ 石雕 ★

共计 10 个石雕，接取到弗朗西斯 · 辛克莱的陌生人任务并完成后才会在完成度中记录完成。

### ★ 狩猎要求 ★

在车站的海报栏上接取到 L · 霍布斯夫人的陌生人任务后会收到委托寻找动物尸体，完成任务才会在完成度中记录完成。

### ★ 寻宝圣手 ★

游戏中有各种各样的方式获得藏宝图并发掘他人留下的宝藏，本身也是挑战中的一环，完成一个谜题即可。

### ★ 捕梦网 ★

完全独立的收集品，共计 20 个，全部收集完毕后可以获得一个特殊装备。



## 生涯

生涯包含游戏内动物与装备的收集，除了武器要求数量较多外，其余的收集项目流程中稍加注意即可完成。具体进度可以在主菜单的“生涯”中查看。

## 玩家

三个项目除了马匹默契在流程中即可完成外（不频繁换马），其余两项都与挑战相关，需要达到最大的生命值、体力值和死神之眼需要完成所有挑战并通关才能达成。

## 其他

其他指代游戏中各式各样的小游戏、场景互动以及特殊地点、人物等，除传奇动物外其余基本都能在流程中全部完成。

### 棚屋

土地上散落有许多独立的木屋，其中往往会触发一些特殊事件，玩家需要发现 5 处棚屋的秘密。

### 传说动物

游戏共有 16 头惟一的传说动物，玩家到达特定的区域后便会提示玩家。



### 桌上游戏

游戏中有 4 种桌上游戏，玩家需要分别游玩一次德州扑克、21 点、骨牌和快刀戳指缝。



### 特殊路人

除了随机触发的随机事件和有剧情的陌生人外，还会遇到一些怪咖，他们会在固定地点发表奇怪的言论，玩家需要找到 5 名并与之互动。

### 洗澡

在城镇的旅馆中可以洗澡，消除一天的疲劳以及保持身体干净。



### 演出

在黑水镇或者瓦伦丁玩家欣赏 1 次电影。

### 剧院

在圣丹尼斯的哈勒赫剧院观看 1 次剧院表演。

### 配方

在荒野中玩家可以在营火旁制作各种补给品，完成度需要玩家制作 1 份食谱、1 份补剂、1 种弹药、1 种狩猎用品、1 个马匹护理物品和 1 把武器。



### 抢劫

除主线剧情外完成 1 次马车抢劫、1 次入室抢劫、1 次商店抢劫和 1 次火车抢劫。



# 陌生人任务

从第二章开始，亚瑟可以在游戏所在的世界中接取各种各样的“陌生人任务”，这种陌生人任务类似于支线任务。陌生人任务无法在“进度”中重复游玩，也没有奖牌相关系统。而在第一次靠近陌生人任务所在地点时，该任务的图标会以问号显示。与荣誉任务相比，大部分陌生人任务都可以在通关后进行游玩，且有可能分为了多个部分。

下文中所提到的时间均为游戏中的时间，而在游戏中快速流逝时间的方法便是睡觉。不过在同一个地点最多连续睡三次，之后会提示说由于连续睡觉无法再睡了。此时存档再读档即可以再次睡觉了。另外睡觉前保证角色所在区域没有赏金，不然睡醒之后可能会受到赏金猎人的追击。



## 爱好者的乐土Ⅰ～Ⅴ

**触发条件：**第二章开始；早上6点至晚上6点间。



**流程说明：**在草莓镇东南方向（Ⅰ）可遇见这位陌生人，剧情后需要持续追踪郊狼，可以使用鹰眼来确定郊狼的踪迹。追寻一段时间后可在地面上发现梅森的包，将之拾取后再回到陌生人梅森处即可完成第1部分任务。

经过至少48小时后，并在早上6点至晚上6点间可在华莱士车站西北方向（Ⅱ）再次遇见梅森。剧情后等待梅森进行拍照，一段剧情后周围会出现一群野狼，保护梅森并消灭所有的野狼。在危机时刻可使用死神之眼尽快击杀敌人，将狼群杀光或者赶跑后第2部分任务完成。

经过至少48小时后，并在早上6点至晚上6点间于翡翠牧场北部方向的大地之心溢流（Ⅲ）开始第3部分任务。剧情后骑马前往野马群，通过呼喊将野马群赶到目标位置，成功之后与梅森汇合即可结束该部分任务。

经过至少48小时后，并在早上6点至晚上6点间于圣丹尼斯北部的黑沼泽（Ⅳ）开始接下来的任务。划船到三个目标区域寻找短吻鳄，找到短吻鳄后注意将船头对准短吻鳄的位置，以便于梅森进行拍照。在最西侧的区域中需要靠岸停船，角色下船并靠近短吻鳄，待短吻鳄转身后立即跑回船上，再驾船回到之前的岸边即可完成该部分任务。

最后，再次经过至少48小时后，在早上6点至晚上6点间来到瓦伦丁南部的马掌望台（Ⅴ）与梅森对话即可完成该任务。



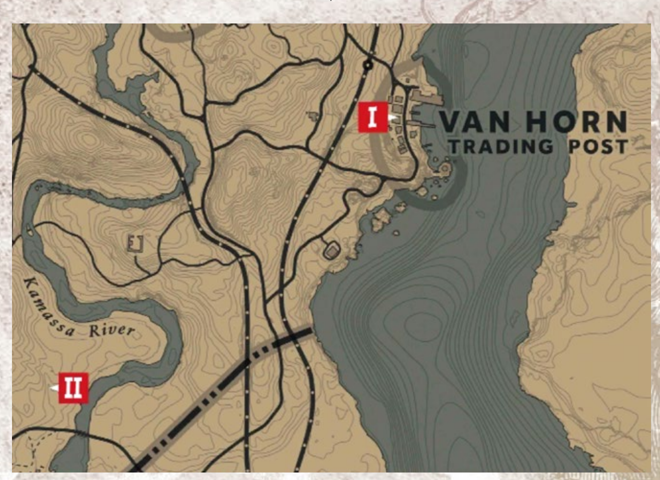

## “粉末”登台Ⅰ～Ⅱ

**触发条件：**第二章开始。



**流程说明：**在范霍恩贸易站的酒馆中（Ⅰ）可遇到陌生人。与之对话后发生剧情，与伯特伦进行搏斗，将之击败后第1部分任务完成。

接下来需要来到范霍恩贸易站西南方向马尼菲科所在位置（Ⅱ），靠近他所在营地后发生剧情，之后需要追上逃跑的马尼菲科。他会在放出有颜色的烟雾后瞬间移动到其他位置，可以通过小地图的标示来确定马尼菲科位置。穿过河流并追逐一段距离后，会出现三块有颜色的烟雾，将三块烟雾全部穿过后马尼菲科现身并继续进行追逐。到达一块空地后需要搜索一段时间，之后可在树上发现马尼菲科，一段对话后继续进行追逐。穿过铁道后发生剧情，该任务完成。如果之后前往圣丹尼斯更靠西侧的“节目表演”剧场可以观看他们的表演，观看完毕后与售票员对话可得到玛乔丽小姐的信以及40美元的分红。



## 噢，兄弟 I ~ III

触发条件：第四章开始。



流程说明：在瓦伦丁杂货铺外问候三位陌生人（I），剧情之后需要射击两位兄弟头顶上的瓶子共三次。建议开启死神之眼进行射击，以保证不会手滑将两人射杀。三次成功后第 1 部分完成。

经过 24 小时后可以在瓦伦丁酒吧后边再次遇到两位兄弟（II），这次需要挥拳痛击两位兄弟各三次。

第 2 部分完成后经过 24 小时，可在瓦伦丁西南部的坎伯兰瀑布附近（III）触发第 3 部分剧情。剧情后推动两个酒桶到河中，之后和海伦一起骑马去下游寻找装有两人的酒桶，到达目标区域后发生剧情并完成该任务。




## 资金募集活动

触发条件：第二章开始，至第六章结束前；早上 6 点至晚上 8 点间。



流程说明：在圣丹尼斯的西北部可以遇见这位陌生人，捐赠 20 美元可以提升荣誉值。如果选择搜刮锁箱，虽然可以从箱子中获得 25 美元，但会降低荣誉值且这位女士会跑去报警。

另外，如果选择捐赠了 20 美元，第六章后再来到此处会发现房子已经建造好了，在功德碑上还能找到亚瑟 · 摩根的名字。

## 他当然是英国佬 I ~ V

触发条件：完成第三章主线任务“新南方”。



流程说明：在翡翠牧场南方朗尼棚屋处可以遇见陌生人，剧情后需要前往翡翠牧场西南方向 MA 标示处寻找“斑马”，其具体位置大概在 MA 搜索圆圈的中心。玩家可以选择安抚之后多次轻拍从而进行驯服，之后斑马会主动跟随角色。也可以选择直接用绳索套住斑马并将之带回去。将斑马顺利带回玛格丽特的营地后第 2 部分任务结束。

在罗兹东北方向的 MA 标示处可进行第 3 部分任务。剧情后进入搜索区域，开启鹰眼找到未知动物的踪迹并进行标记，沿着踪迹一路向前将能够找到“狮子”的尸体，将尸体搬到马车上后需要躲在树干后等待美洲狮进入马车，待其完全进入后靠近马车并将车门关上。驾驶马车回到玛格丽特的营地后完成该部分任务。

前往翡翠牧场进行接下来的任务。与两位堵在门前的工人对话后从门缝进入谷仓，走到深处发现骚乱后再出门发生状况，之后需要在目标区域中搜寻狮子的踪迹。可以进入鹰眼模式查看未知动物的踪迹，也可以按照如图所示路线前行并找到狮子。剧情后需要在死神之眼时间内射杀目标，别忘了从尸体上取下战利品“狮爪”。回到朗尼棚屋处向玛格丽特汇报即可完成该任务。




■任务最初的触发点。



■寻找狮子的路线。

## 好心没好报

**触发条件**：完成第三章主线任务“美式制酒”以及任意其他两个主线任务；早上 6 点至晚上 6 点间。



**流程说明**：在罗兹酒吧东北方不远处可以遇见这位陌生人医生，与之对话后前往麦科姆据点。到达目标地点后会遭遇敌人的攻击，将所有敌人消灭后登上马车并回到位于罗兹的医生处。注意在驾驶马车回罗兹的路途中也会遭到敌人的攻击，但威胁不大。顺利将马车成功带回到医生处后任务完成，获得“特效疗伤药制作手册”。



▲马车所在位置。

## 历史的罪恶

**触发条件**：完成第三章主线任务“无心之过”。



**流程说明**：在罗兹驿站东北侧有大钟的广场处，陌生人躺在木椅上，与之对话后即可前往罗兹北方他的老房子所在地（地图上 JC 标示所在位置）。接下来需要在房子中搜索所需的怀表、手枪、账本。在厨房旁边房间壁炉上方可以直接获得怀表，进入隔壁房间并拿起壁炉上的照片观看后会发生剧情，两名非法占据者进入房间中。将两名非法占据者击败后可拾取到康普森的手枪。与两名占据者搏斗的房间地面上有活板门，打开后进入地下室可找到账本。三件物品找齐之后前往康普森所在位置，质问他后该任务完成。如果在之后选择主动杀死康普森，荣誉值将会增加。

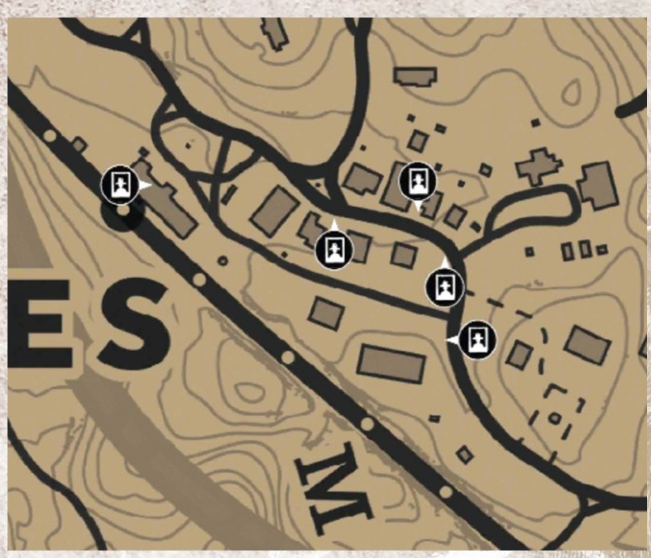
## 捆绑的纽带 I ~ II

**触发条件**：完成第四章主线任务“文明之乐”。



**流程说明**：在罗兹酒吧西方小坡上会遇见两名在地上缠斗的囚犯，进行阻挠后发生剧情。

之后进入第 2 部分，需要将罗兹中的 5 张悬赏海报全部取下。靠近海报所在地点后其具体位置会在小地图上标出，也可以参考下图中的位置进行寻找。其中一张电线杆上的海报会被一名陌生人挡住，将之激怒并痛揍一顿后可顺利取下海报。还有一张海报会被一名赏金猎人拿走，建议待其走出镇子后在野外击杀，搜索尸体可获得这张海报。收集齐 5 张悬赏海报后回到罗兹西南方向两名囚犯所在的营地处（CG 标示位置），发生剧情后可以选择烧毁海报或者活捉两位囚犯。如果选择将两名囚犯捆绑后送往罗兹警局，将会获得 80 美元，但该任务将会到此结束；如果选择烧掉海报，则能触发该任务之后的部分。




▲悬赏海报所在位置。



## 捆绑的纽带Ⅲ～Ⅴ

**触发条件：**完成“捆绑的纽带：第 2 部分”并选择烧掉海报，再经过至少 24 小时。



**流程说明：**在罗兹北部斯嘉丽草甸区域中能再次找到两位囚犯（Ⅲ和Ⅳ），靠近后发生剧情，得知他们需要疗伤药。如果身上恰好有疗伤药，可直接给予并完成该任务的第 4 部分；如果身上没有疗伤药，可以选择自己制作或者在任意杂货铺处购买。在给予黑先生疗伤药后便完成了该任务的第 4 部分。

经过至少 24 小时后，可前往草莓镇西北方向大山谷区域再次遇到两位囚犯（Ⅴ）。靠近触发剧情后该任务完成。






## 艺术家的方式Ⅰ～Ⅳ

**触发条件：**完成第四章主线任务“文明之乐”。



**流程说明：**在圣丹尼斯偏东侧的酒馆可以遇见这名陌生人（Ⅰ），与之对话发生剧情后即可完成第 1 部分。

经过至少 24 小时，可在小巷中再次遇见查尔斯（Ⅱ），威胁拿枪的陌生人并将之吓跑后即完成第 2 部分。

经过至少 24 小时，且在早上 6 点至晚上 6 点之间，可在理发铺东侧的画廊中遇见查尔斯（Ⅲ），刚到达时需要在画廊中寻找查尔斯，注意不要进入门卫室，这会导致任务直接失败。找到房间深处角落的查尔斯后触发剧情，之后需要痛揍其他陌生人，跟随查尔斯走出画廊并来到他的住所即可完成第 3 部分。

最后，经过至少 48 小时后可在武器店附近再次遇见查尔斯（Ⅳ），与之一起前行来到码头，到达目的地后需要与 3 名敌人进行搏斗，胜利之后发生剧情即可完成该任务。在游戏中再经过至少 48 小时后，将会收到查尔斯的来信，在邮局进行领取后可进行阅读。如果你缺钱的话，在之后可以将之前获得的查尔斯的素描卖掉。




## 一个聪明好动的男孩Ⅰ～Ⅱ

**触发条件：**完成第四章主线任务“文明之乐”；早上 6 点至晚上 6 点间触发。



**流程说明：**在圣丹尼斯西南侧湖畔旁可以遇见陌生人，与之对话后需要操控模型船摧毁其他的战船并避开水雷。将所有湖中四艘战舰摧毁后控制模型船回到码头。接下来需要控制模型船去摧毁四艘会移动的帆船，同样注意躲避水面上的水雷。将模型船再次开回码头后第 1 部分任务结束。

该任务的第 2 部分需要前往整个大地图右上角多佛丘中的实验室，并且需要满足以下三个条件才能触发：完成第 1 部分并经过 24 小时；雷暴天气；晚上 10 点至早上 5 点之间。剧情之后需要使用探测器寻找静电场，根据探测器闪光以及手柄振动的频率可以判断当前静电场所在的方向，三个静电场的具体位置可参考下页图片。找到静电场后需要放置引雷针，在三个静电场各放置三个引雷针后回到实验室中，剧情后得知还需要爬上塔并操作开关。到达开关位置后发现有三个操作杆，先扳动两侧的两个开关，之后再扳动中间的开关即可顺利激活。回到实验室中发生剧情，

该任务结束。

经过至少 48 小时再次来到实验室会出现后续剧情，并获得奖杯“人工智能”。另外别忘了拾取地上的手提电灯。




▲第 2 部分任务触发点。



▲引雷针放置位置。

## PR 知识的仁慈 Ⅰ ~ Ⅶ

**触发条件：**完成第四章主线任务“文明之乐”。



**流程说明：**在圣丹尼斯东北部靠近铁道的地方可以碰见这名陌生人，发生剧情后需要前往罗兹 PR 标示所在地点与车站职员奥尔登对话，之后查看背包中的纸条可得知马车所在的地点。

再次前往 PR 标示所在地点，目标马车以黄色车轮的标示出现在地图中。夺下马车后将之带给贝尔教授即可完成第 3 部分。

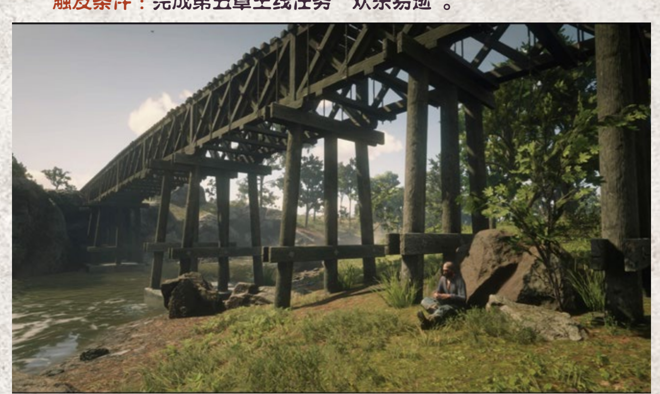
第 4 部分任务需要与 PR 标示处圣丹尼斯监狱的警长对话，警长会要价 100 美元出售一张许可证。不过你可以选择议价，从而让价格下降到 50 美元。

再次来到贝尔教授所在地点，剧情后前往 PR 标示地点活捉逃犯。注意逃犯所在营地中有不少他的同伙，在击杀同伙时小心不要将目标逃犯杀死。如果逃犯要上马逃跑，可直接使用死神之眼将他的马给击杀。之后捆住目标并将之带回贝尔教授处即可完成第 6 部分。

经过至少 24 小时后，前往 PR 标示处观看处刑表演即可完成该任务。另外，完成任务后搜刮贝尔教授可获得电椅设计图和金怀表，但会降低荣誉值。

## OH 长者的智慧 Ⅰ ~ Ⅳ

**触发条件：**完成第五章主线任务“欢乐易逝”。



**流程说明：**在范霍恩贸易站西南方向科玛萨河上的铁道下方能碰见这位陌生人。剧情后将这位陌生人扛起并放在马背上，骑马前往布彻河村，到达目标地点后卸下陌生人并将之放在门廊处，发生剧情后挣脱开即可完成第 1 部分任务。

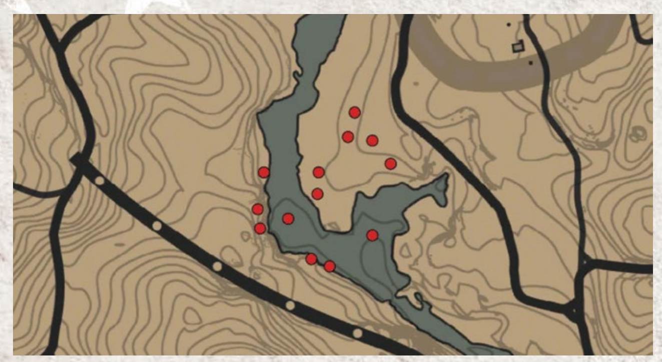
经过至少 24 小时，并在凌晨 0 点至早上 7 点之间可触发第 2 部分任务。前往目标区域中搜寻“恶魔”并将之消灭，再次前往新的目标区域杀死野狗救下村民，之后会有另一位村民从吊桥另一头跑过来，注意开枪射杀他身后的两条野狗。保护两位村民前行并击杀沿途的敌人，到达目的地后发生剧情，该部分任务结束。

第 3 部分的任务便是前往布彻河村西南方向的目标区域中摧毁 13 个诅咒物件，这些诅咒物件均挂在树上，使用鹰眼能直接看到这些诅咒物件的具体位置（黄色颗粒光柱），而当靠近这些诅咒物件时小地图上也会有闪烁的红点提示位置。另外也可以根据下页图片中的位置提示寻找 13 个诅咒物件。用枪将所有的诅咒物件破坏后该部分任务完成。

与俄巴底亚对话开始最后一部分任务，剧情后前往西北方向目标位置。到达矿洞口时角色会将挡路的门板拉下，进入洞中目标区域后发生剧情，之后需要在窒息前寻找路线逃出去。按照下页图片中的所示路线即可顺利离开矿洞。在此过程中如果生命值不够的话可以直接食用相关食物或补剂进行补充。回到布彻河村发生剧情后即可完成该任务。另外，完成任务后角色旁边的桌上有两沓钱以及一封信可以拿取。




▲任务最开始的触发点。



▲13 个诅咒物件所在位置。



▲离开矿洞的路线。

## 实用与理想主义入门 I ~ III

**触发条件：**完成第四章主线任务“金鸟笼”并打开“来自勒米厄市长的邀请信”；晚上 10 点至早上 5 点间。



**流程说明：**达成触发条件后前往圣丹尼斯西北角市长的宅邸，来到后门处发生剧情，之后驾车前往画廊，到达后悄悄跟随教授进入小巷中，当他停下脚步后靠近并质问。威胁并殴打教授从而让他改变主意后，回到马车旁的让马克处即可完成第 1 部分任务。

经过至少 48 小时后会收到市长的第二封信，前往邮局领取并打开后，在晚上 10 点至早上 5 点间前往市长宅邸可进行第 2 部分任务。前往目标地点等待红色驿站的马车，待马车到了后需要跳上目标马车并进入车厢中。也可以叫住马车夫，待他停下马车后直接进入到车厢中。车厢中的剧情需要通过 QTE 的方式恐吓赫克特，成功后在夜晚返回市长宅邸即可开始第 3 部分任务。

前往目标地点并质问让马克，剧情后需要在不被发现的情况下将让马克带到市长宅邸。建议按照如图所示白色箭头的路线步行前往市长宅邸。跟随市长并将让马克带到宅邸后方，将之放下后发生剧情。之后需要在杀死让马克或饶他一命中进行选择。如果选择饶他一命将会获得荣誉值且第六章后会收到感谢信；如果选择杀死他将会降低荣誉值且需要将让马克的尸体丢进水中，不过你将因此享受到在圣丹尼斯所有店铺消费时 10% 的折扣。




▲回到市长宅邸的路线。



## 老兵 I ~ IV

**触发条件：**第六章开始。



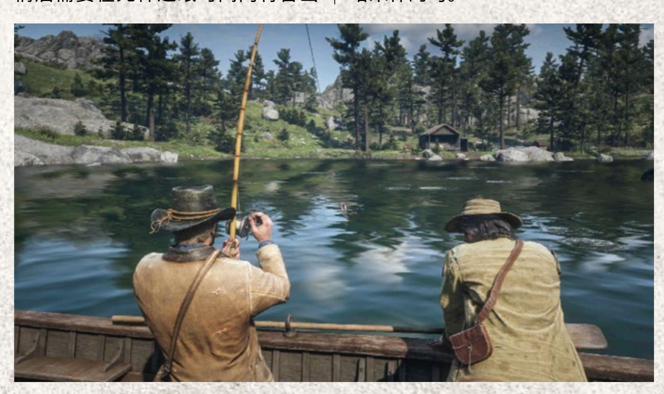
**流程说明：**来到安尼斯堡西部的奥克里夫潭附近（地图上 O'Creagh's Run 英文字母所在处），和依靠在石头旁的陌生人对话，剧情后需要前往目标区域中搜寻他的马。马儿正在河边喝水，慢慢靠近并按下 L2/LT 键锁定再按下□ /X 键进行安抚，在它身上轻拍之后可将之牵引回陌生人所在位置，从而顺利完成第 1 部分任务。

经过至少 24 小时，并在早上 6 点至晚上 6 点之间可在奥克里夫潭附近的小屋中再次找到陌生人哈米什从而开始第 2 部分任务。划船来到钓鱼点，根据提示进行钓鱼，发生剧情后划船来到哈米什处将之救起，之后划船到新的钓鱼点继续钓鱼，成功将暴君鱼钓起后第 2 部分任务结束。

经过至少 24 小时，并在早上 6 点至晚上 6 点之间再次前往小屋寻找哈米什从而开始打猎任务。剧情后骑马跟随哈米什前往目标地点，到达后发生剧情需要再次骑马跟随哈米什追踪猎物。之后下马进入树林中搜索，这里可以选择是带领哈米什进行追踪还是跟随哈米什进行追踪。如果选择自己带领哈米什进行追踪，则需要利用鹰眼来发现足迹并追踪。注意准备好利于近身战斗的枪支，在深处会遭遇狼群的袭击。将狼群击退后发生剧情，之后需要快速挣脱并在死神之眼时间内击杀冒出来的狼，成功之后第 3 部分任务完成。

经过至少 24 小时，并在早上 6 点至晚上 6 点之间前往小屋寻找哈米什进行最后一部分的任务。剧情后追向野猪，野猪跑远后需要通过鹰眼来找到它的足迹。哈米什出

现后和他一起骑马追踪野猪，从而来到山坡上的区域寻找。听到枪声后前往哈米什处查看情况，剧情后需要在死神之眼时间内将冒出来的野猪击杀，从而完成该任务。之后别忘了从大野猪的尸体上剥下战利品“巨型野猪牙”，也可以领养哈米什的马。



## 美国炼狱Ⅰ～Ⅴ

**触发条件：**完成尾声第一部分主线任务“乡绅的乐土？”；早上6点至晚上8点间。



**流程说明：**在草莓镇西南方向的高树区域处可碰见陌生人（Ⅰ），与之对话后即可完成第1部分任务。

经过至少24小时后，来到极光盆地小屋东南方向不远处的坦纳之触（Ⅱ）进行第2部分任务。跟随艾夫林骑马前行，顺路解救受困的动物，到达目标地点后解决三名敌人并救下艾夫林即可完成第2部分任务。

经过至少24小时后再次来到艾夫林的小屋（Ⅲ），艾夫林正忙与他的创作，需要将一些食物放在他的门前。总共需要在他的门前放三次食物，每次放完后需要隔几天才能再来放（48小时后没有触发就再经过几天，并保证自己身上有食物）。在第四次来小屋放食物时发生剧情，在烧掉房子之前别忘了拿走桌上的铂金怀表。




## 美国梦

**触发条件：**完成特殊随机事件“杀手线索”，并找到三块杀手线索地图碎片；晚上10点至早上5点间。



**流程说明：**“杀手线索”的具体完成步骤见完成度篇“随机事件”相关内容。满足触发条件后来到瓦伦丁西南方向不远处的拉奇木屋，推开小屋废墟地下室的门并进入其中。注意只能在该任务中进入地下室，之后无法再回来搜寻物品。检查深处插在尸体上的匕首触发剧情，在剧情中注意及时按下○/B键投掷头颅，从而在之后和陌生人进行搏斗。一拳将之击晕后进行捆绑，再将陌生人送往警局。剧情后陌生人会与警长缠斗在一起，此时可以选择直接将陌生人枪杀（建议利用死神之眼精准爆头），或者不做任何事情等待警长自行枪杀陌生人。选择前者的话将会获得20美元的奖励。




▲拉奇木屋所在地点。

## 如此良宵

**触发条件：**在黑沼泽附近会触发与夜行人相关的随机任务，完成其中任意一个；晚上10点至早上5点间。



**流程说明：**在黑沼泽附近会触发与夜行人（像丧尸一样的敌人）相关的随机任务，比如其中一个是有个妇女跪在地上哭泣，靠近后会被另外三人袭击。完成其中一个后并确定游戏时间在晚上 10 点至早上 5 点间，之后即可在拉格拉斯西北方向营地与陌生人对话。选择"帮助"后跟随卡津佬前往他家，靠近目标地点后会出现大量的夜行人敌人，将之全部消灭后进入屋中，会发现屋外有大量夜行人正在赶来。保护卡津佬并消灭了全部敌人后与之对话，接受他的礼物后任务完成。



▲任务触发地点。

## 枪手传 I ~ II

**触发条件：**第二章开始。

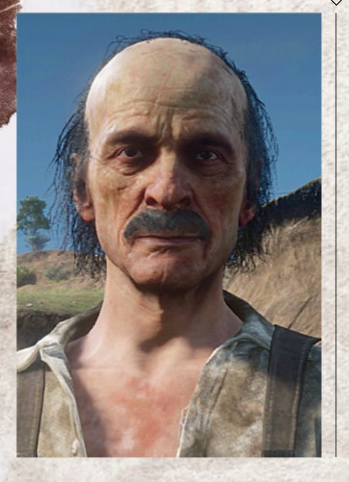
**流程说明：**在瓦伦丁的酒馆可以遇到陌生人，剧情后需要前往四个不同的地点寻找四名神枪手。将得到了神枪手照片拿出来后翻转到背面并进行阅读，对应神枪手所在的位置即会直接在地图中以对应的字母标出。该任务的第 2 部分即需要前往四个神枪手所在的地点。以下几点是在与每名神枪手见面前后都需要注意的：

◆除了黑衣美人外，与其他神枪手发生剧情后都会有拔枪对决的桥段，因此需要先确认好自己的武器装备。

◆除了黑衣美人外，不要忘了拾取其他神枪手遗落的（左轮）手枪。这是游戏中惟一获得这些武器图鉴的机会，如果离开一段时间后再回来它们将会消失。如果只是解锁图鉴的话，将这些武器拾取一次再丢掉即可。

◆在离开之前需要给每一名神枪手拍照，尽量靠近并将他们的整个身体都拍进照片中。

### EG ★ 埃米特·格兰杰 ★



在阅读了埃米特·格兰杰背面的文字后来到他的标示所在地点。与猪圈旁的格兰杰进行对话后，需要拿起干草叉将猪圈中的四堆猪粪铲进手推车中。剧情后靠近粪堆并将炸药放置在其中，粪堆爆炸后即会与格兰杰进行拔枪对决。除了将格兰杰击杀外并没有其他的选择，因此建议在对决中直接爆头将之击杀。之后拍摄照片并拾取格兰杰的左轮手枪解锁图鉴即可以离开。

### BM ★ 比利·米德奈特 ★



在罗兹邮局中与车站职员对话并了解比利·米德奈特的信息，之后等待米德奈特所在火车进站并停下。进入火车后在更靠近尾部的车厢中可找到米德奈特，与之对话后发生剧情，之后需要追上米德奈特。在车厢顶两人会进行拔枪对决，米德奈特的死是无法避免的，因此依然建议直接将他射杀。离开前记得拍照并解锁他的手枪图鉴。

### FHZ ★ 弗拉科·埃尔南德斯 ★

来到弗拉科所在营地后他的手下会出来与角色对话，选择平息的话对方会直接掏枪进行攻击，而进行激怒则会带领角色与弗拉科进行对话。当然你也可以二话不说直接对弗拉科的手下发起攻击，将他们全部消灭后同样可以前往棚屋和弗拉科进行对话。剧情过后两人会拔枪对决，弗拉科的死同样无法避免，即便你选择将他的手枪射落，他依然会掏出第二把武器进行攻击。将之击杀后进行拍照并解锁他的左轮手枪图鉴即可离开。



另外，在该处小屋床下的锁箱中能获得"剧毒路线藏宝图 1"。

### BB ★ 黑衣美人 ★



来到目标地点，靠近房屋后发生剧情，之后需要与黑衣美人一起抵御赏金猎人的攻击。根据黑衣美人的提示，在适当的时机按下起爆器能重创敌人。进入战斗后迅速躲在掩体后对敌人进行射击，敌人会从不同方向发起攻击，选择合适的时机按下起爆器将能更快速地清除敌人。当敌人驾驶着马车将机枪运进战场时，建议优先消灭马车上的敌人，注意之后的敌人也会再登上马车使用机枪。将所有敌人消灭后发生剧情，之后即可以给摆出 POSE 的黑衣美人拍照。在黑衣美人处无法解锁新的武器图鉴。

## 枪手传Ⅲ～Ⅳ

**触发条件**：完成“枪手传：第 2 部分”中四名神枪手相关的任务；完成第四章主线任务“放荡狂欢夜”。

**流程说明**：在完成了第四章主线任务“放荡狂欢夜”后则会解锁枪手传后续的任务。再次来到瓦伦丁的酒馆中并向酒保“打听卡洛威”，得知他们前往了圣丹尼斯。前往圣丹尼斯 JBC 标示位置向守卫“打听卡洛威”后发生剧情，最后的任务便是前往安尼斯堡击杀斯利姆·格兰特。

### 斯利姆·格兰特



来到安尼斯堡目标所在位置，进入屋中与警察对话，之后前往逃犯营地寻找斯利姆。斯利姆被绑在一棵树上，如果没有消灭旁边的逃犯直接悄悄解绑并将之扛起的话，依然会遭到逃犯的攻击。因此还是建议先将所有的敌人清理干净后再解绑斯利姆，将之扛起放在马背上后前往目的地。剧情过后会进行拔枪对决，将对方击杀后该任务结束。离开前别忘了解锁卡洛威的左轮手枪的图鉴。

## 吸烟和其他爱好

**触发条件**：完成第二章主线任务“谁人无罪”。




**流程说明**：在瓦伦丁南侧靠近烙铁湖的平脖子站能够遇见这位陌生人。任务需要收集 12 套共计 144 张香烟卡，部分香烟卡需要触发了该任务后才能收集到。香烟卡的收集有两种不同的方法：

◆在整个游戏的地图中搜寻并收集。144 张香烟卡可收集到的地点已在生涯篇“香烟卡”部分通过地图标注的方式进行说明。

◆在杂货铺中购买“高级香烟”并随机获得香烟卡。相比上一种方法，该种方法更加高效，特别是在通关之后。通关后去黑货铺购买增加数量上限到 99 的“东部传说”背包（需先将其他背包全部购买），之后前往杂货铺狂买“高级香烟”，当目录上显示“售罄”后直接将包中 99 个高级香烟全部丢弃再来购买，多次重复该步骤即可迅速将所有香烟卡收集齐全。

将收集到的香烟卡邮寄给卡片收藏家，满足报酬要求后经过至少 48 小时将能够收到寄回的报酬。

| 香烟卡系列 | 报酬 |
|---|---|
| 第一套（任意） | 旧式内战手铐 |
| 名震黑白 | 50 美元、特效蛇油 |
| 艺术大师 | 100 美元、人参灵药 |
| 美国风光 | 100 美元、金块 |
| 珠玉璧人 | 100 美元、铂金链条项链 |
| 北美野植 | 50 美元、特效神奇补剂 |
| 文艺群星 | 50 美元、小珠宝袋 |

| 香烟卡系列 | 报酬 |
|---|---|
| 北美动物 | 50 美元、完美的兔皮 |
| 奇妙旅途 | 50 美元、陈年海盗朗姆酒 |
| 世界冠军 | 50 美元、缬草根 |
| 神奇发明 | 100 美元、炸药（烈性） |
| 名驹鉴赏 | 50 美元、特效马匹药品 |
| 美国名流 | 50 美元、雕羽毛 |
| 全套 | 200 美元 |

## 天生钓手

**触发条件**：第三章开始。



**流程说明**：在平脖子站东南方向的洛铁湖边如图位置可以遇见这名陌生人。任务需要钓起 13 条传说鱼并寄给吉尔。当钓起传说鱼后注意要将之放在马背上，再前往邮局才可以寄出，经过 24 小时后可以领取回寄的报酬。更多关于传说鱼的介绍，以及传说鱼的钓鱼点见生涯篇中“鱼”相关内容。

将所有的 13 条传说鱼都寄给吉尔并完成第六章后，吉尔会邀请角色前往他的小屋中去钓最后一条传说鱼。骑马跟随他来到钓鱼地点后，站在一旁观看他进行钓鱼即可。剧情后可在河边捡起“特制旋转亮片”，效果为增加所有鱼类上钩的机会（全地形适用）。




▲任务触发地点。

| 需求 | 报酬 |
|---|---|
| 邮寄 1 条传说鱼 | 湖钓拟饵 |
| 邮寄 10 条传说鱼 | 45 美元、熟细嫩鱼肉 |
| 邮寄 13 条传说鱼并与吉尔钓最后的传说鱼后 | 特制旋转亮片 |

## LH 新世界新朋友Ⅰ～Ⅱ

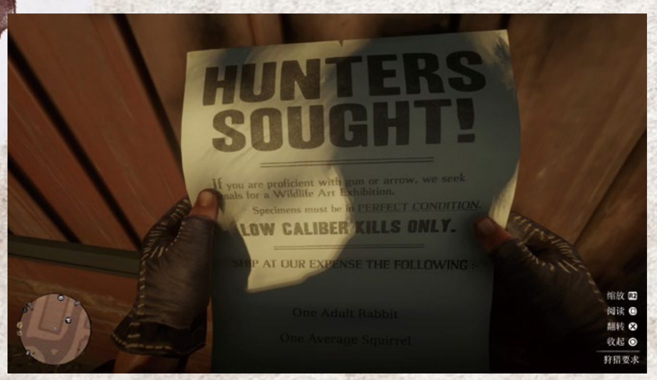
**触发条件：**在以下六个城镇的邮局海报栏处会发现一张征集动物标本的海报，将之揭下后即可开始该任务。六个城镇为瓦伦丁、罗兹、草莓镇、圣丹尼斯、范霍恩贸易站、犰狳镇。



**流程说明：**达成触发条件后可开始该任务。该任务共有五个阶段，在收集齐当前阶段所需动物的完美尸体并邮寄后，需要至少24小时后才能在邮局收到报酬和下一阶段的动物需求，即只有完成上一阶段后才能开启下一阶段。每一阶段所需的所有动物都必须同时进行邮寄，因此建议先收集小型动物的尸体，再收集大型动物的尸体并放到马背，最后一齐前往邮局进行邮寄。注意，第五阶段的任务需要在开始尾声第一部分后才能完成。各动物的具体位置以及完美尸体的获得方法见生涯篇“动物”相关部分。

| 阶段 | 狩猎要求 | 报酬 |
|---|---|---|
| 一 | 兔子、松鼠 | 50美元 |
| 二 | 红雀、老鼠、啄木鸟 | 70美元 |
| 三 | 负鼠、花栗鼠、黄鹂、知更鸟 | 100美元 |
| 四 | 鸣鸟、麻雀、蟾蜍、臭鼬、牛蛙 | 120美元 |
| 五 | 雪松太平鸟、蝙蝠、乌鸦、河狸、蓝松鸦 | 150美元、来自霍布斯夫人的邀请信 |

在完成了第五阶段的任务后会收到霍布斯夫人的邀请信，阅读后可前往LH标示位置发生剧情，之后将能够获得松鼠的标本雕像。另外，在完成了尾声第二部分后，可以将该雕像放在比彻之愿房屋中的壁炉上。隔段时间后松鼠雕像会消失，具体的寻找过程见奖杯“一门艺术”相关介绍。




## AW 公爵夫人和其他动物

**触发条件：**完成第四章主线任务“金鸟笼”。



**流程说明：**在圣丹尼斯北侧的温室内可遇见这名陌生人。任务分为了五个阶段，每个阶段所需要的物品均不同。当收集齐当前阶段所需要的物品后，可前往阿尔杰农处获得报酬以及下一阶段所需要的物品。各阶段需求的物品和报酬在下表中已列出，而各物品具体的收集地点可参考下页地图。




▲任务触发地点。

| 阶段 | 需求物品 | 报酬 |
|---|---|---|
| 一 | 5根小白鹭羽毛<br>5根棕颈鹭羽毛<br>5根雪鹭羽毛<br>15株夜女兰 | 110美元 |
| 二 | 20根鹭羽毛<br>7株仙履兰<br>10株杓兰 | 125美元 |
| 三 | 25枚短吻鳄蛋<br>3株阿库那星兰<br>7株雪茄兰<br>5株幽灵兰 | 150美元 |
| 四 | 30根琵鹭羽毛<br>5株夜香兰<br>10株鼠尾兰<br>5株蜘蛛兰 | 175美元 |
| 五 | 5株章鱼兰<br>5株龙口兰<br>5株皇后兰<br>10株雀子兰 | 200美元<br>珍奇帽子<br>阿尔杰农的左轮手枪 |

## 珍品分布地点

LEGEND

| 样貌 | 名称 | 阶段 |
|---|---|---|
| 橙色圆点 | 夜女兰 | 一 |
| 粉色圆点 | 仙履兰 | 二 |
| 暗红色圆点 | 杓兰 | 二 |
| 白色圆点 | 阿库那星兰 | 三 |
| 浅蓝色圆点 | 雪茄兰 | 三 |
| 浅橙色圆点 | 幽灵兰 | 三 |
| 绿色圆点 | 夜香兰 | 四 |
| 红色圆点 | 鼠尾兰 | 四 |
| 青色圆点 | 蜘蛛兰 | 四 |
| 蓝色圆点 | 章鱼兰 | 五 |
| 黄色圆点 | 龙口兰 | 五 |
| 深绿色圆点 | 皇后兰 | 五 |
| 紫色圆点 | 雀子兰 | 五 |
| △ | 鸟类羽毛和短吻鳄蛋 | 一~四 |

★ 尾声第一部分开始后才可获得。

## 信仰考验

**触发条件：** 第二章开始。



| 恐龙骨坐标数量 | 报酬 |
|---|---|
| 1 | 石英块 |
| 15 | 颅骨雕像 |
| 30 | 黛博拉·麦克吉尼斯的邀请信 |

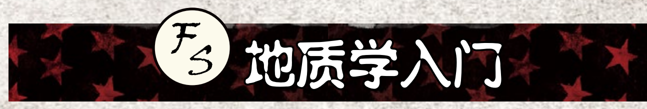
**流程说明：** 在马掌望台东南方向的如图位置可以遇见陌生人。任务需要收集30个恐龙骨坐标并邮寄告诉黛博拉，各恐龙骨的位置在下页地图中已经标出。由于部分坐标位于通关后才能自由活动的地图区域中，因此建议通关后再来完成全部的收集。由于恐龙骨大小不一，且部分已经和岩石融为一体，因此直接观看的话可能到达了目标地点也发现不了。正确的方法是使用鹰眼来寻找恐龙骨，这些恐龙骨在鹰眼模式下均会有黄色的颗粒光柱标注。

在收集到恐龙骨坐标后，可前往邮局将坐标邮寄给黛博拉。在邮寄出报酬所需的坐标数量后，经过至少24小时后可再到邮局领取邮件并获得报酬。在邮寄出30个恐龙骨的坐标后会收到黛博拉的邀请信，阅读后可前往瓦伦丁东北方向冷杉坡（DM标示位置）发生剧情，之后将能获得一把剑龙骨做的小刀“鄂骨刀”。



## 恐龙骨坐标分布地点

| 编号 | 名称 | 具体位置 |
|---|---|---|
| 1 | 大地之心油田的恐龙骨位置 | 油井底部 |
| 2 | 大地之心露莓溪的恐龙骨位置 | 露天的石坡上 |
| 3 | 斯嘉丽草甸露莓溪的恐龙骨位置 | 露天的地面上 |
| 4 | 大地之心山丘的恐龙骨位置 | 露天的草坡上 |
| 5 | 大山谷石坡的恐龙骨位置 | 露天的山坡上 |
| 6 | 格里兹里石壁的恐龙骨位置 | 山坡的石壁中 |
| 7 | 大地之心崖壁人脸处的恐龙骨位置 | 崖壁中 |
| 8 | 大地之心废弃棚屋的恐龙骨位置 | 棚屋东南部露天的草坡上 |
| 9 | 仙人掌清泉高地沙漠的恐龙骨位置 | 两道石坡中靠下的石坡壁中 |
| 10 | 仙人掌清泉乔治谷的恐龙骨位置 | 露天的地面上 |
| 11 | 亨尼根属地派克盆地的恐龙骨位置 | 露天的地面上，靠近山壁 |
| 12 | 亨尼根属地圣路易斯河的恐龙骨位置 | 露天的地面上，旁边不远处就是河流 |
| 13 | 坎伯兰森林六点高地的恐龙骨位置 | 石崖旁 |
| 14 | 格里兹里烟斗壑的恐龙骨位置 | 山壁中，旁边有一块大石头 |
| 15 | 格里兹里达科他河礁的恐龙骨位置 | 石崖旁 |
| 16 | 格里兹里北部边界的恐龙骨位置 | 露天的草地上 |
| 17 | 格里兹里奥克里夫里夫谭高地的恐龙骨位置 | 山丘顶端，周围都是白色的岩石 |
| 18 | 罗诺克山脊高地的恐龙骨位置 | 石丘顶部平台中 |
| 19 | 坎伯兰森林巴克斯车站的恐龙骨位置 | 山丘平台上，旁边有一块凸起的石头 |
| 20 | 罗诺克山脊山谷高地的恐龙骨位置 | 道路旁边的小石丘上 |
| 21 | 罗诺克山脊科玛萨河的恐龙骨位置 | 石崖旁 |
| 22 | 罗诺克山脊范霍恩的恐龙骨位置 | 树林中的草地上 |
| 23 | 大地之心北部边界的恐龙骨位置 | 露天的草地上 |
| 24 | 大山谷绿玉之梦高地的恐龙骨位置 | 石崖旁 |
| 25 | 大地之心南部峡谷的恐龙骨位置 | 山丘凹沟处 |
| 26 | 大山谷北部山洞的恐龙骨位置 | 石洞最深处 |
| 27 | 里奥布拉沃哮狼岩的恐龙骨位置 | 石崖旁 |
| 28 | 里奥布拉沃圣路易斯河的恐龙骨位置 | 露天的地面上，靠近山崖 |
| 29 | 豁牙岭风滚草镇北部的恐龙骨位置 | 露天的地面上，靠近山崖 |
| 30 | 豁牙岭风滚草镇南部的恐龙骨位置 | 石崖旁 |




**触发条件**：第二章开始。



**流程说明：**在草莓镇西北方向如图位置的小屋外可以遇见这名陌生人。任务需要找到10个石雕的坐标并邮寄告诉弗朗西斯，各石雕的位置在下方地图中已经标出。除了通过下方的地图和示意图来寻找石雕外，也可以通过鹰眼来定位石雕的具体位置。石雕在鹰眼模式下会有黄色的颗粒光柱标注，并且会有白色光斑闪烁。

在收集到石雕坐标后，可前往邮局将坐标邮寄给弗朗西斯。在邮寄出报酬所需的坐标数量后，经过至少24小时后可再到邮局领取邮件并获得报酬。在邮寄出10个石雕的坐标后会收到弗朗西斯的邀请信，阅读后可前往草莓镇西北方向他的小屋中（FS标示位置）发生剧情并结束该任务。

另外，在小屋中可以找到“旧的黄铜罗盘”，这是制作渡鸦爪护身符的必要素材，务必不要错过。

| 石雕坐标数量 | 报酬 |
|---|---|
| 1 | 肯塔基波旁、10美元 |
| 5 | 岩石雕像 |
| 10 | 来自弗朗西斯·辛克莱的邀请信 |

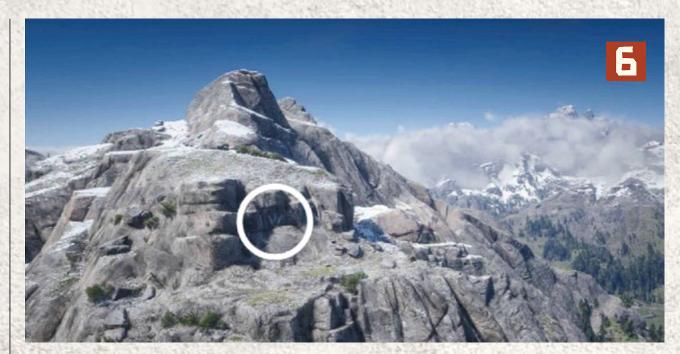



▲任务触发地点。

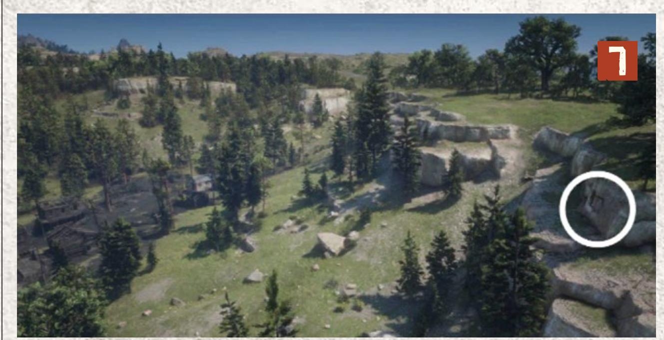
※各石雕具体位置的示意图见下页

石雕坐标分布地点


1


6

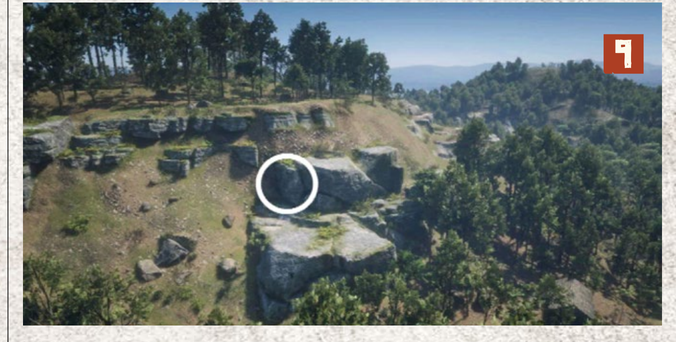

2

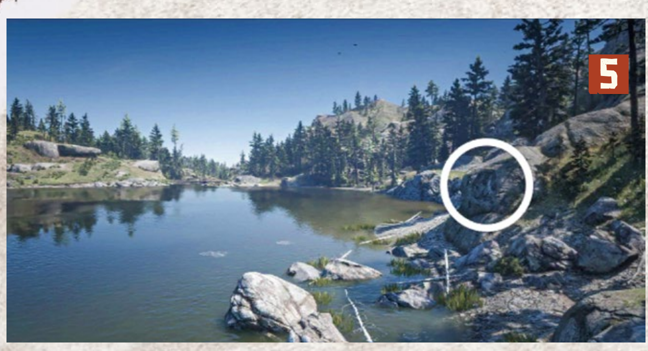

7


3


8


4


9


5


10




和《横行霸道 V》一样，本作收录了大量的随机事件，总数超过 120 种。随机事件顾名思义，是随机触发的，其中绝大部分都发生于城镇内和道路旁，玩家不用刻意去追求，就可以轻松达到完成度所要求的数量。绝大部分随机事件都只关系到荣誉值，一般来说帮助他人都可以提高荣誉值，并有几率获得 NPC 的谢礼。小部分随机事件还关系到陌生人任务的开启。需要说明的是，由于本作没有随机事件的统计，因此实际上有多少种变化较难统计。造成随机事件难以统计的另一个原因是游戏中对于随机事件的分类比较暧昧，一些类似于彩蛋的事件在官方资料中也被归为随机事件。

注：游戏中的随机事件没有名称，下文的名称是笔者根据事件内容而起的。

## 特殊随机事件

游戏中存在着 4 种特殊随机事件，我们对“特殊”的定义是它们关系到一些要素的开启，因此要在这里单独列出来。

| 图标 | 对应特殊随机事件 |
| --- | --- |
| 红色 | 沼泽事件 |
| 黄色 | 财宝猎人 |
| 紫色 | 杀手线索 |
| 蓝色 | 处决哮狼帮 |

财宝猎人：路边有一位财宝猎人拿着一张藏宝图，当他看到玩家的时候会试图掩饰过去。威胁他或搜他的身后能获得这张藏宝图，这是“危机重重”藏宝图的第 1 张。

沼泽事件：在黑沼泽附近会触发与夜行人（像丧尸样的敌人）相关的随机任务，共有 4 种。触发其中任意一个后，就能开启陌生人任务“如此良宵”。

杀手线索：在地图上存在 3 个“杀手线索碎片”，找齐之后就能开启陌生人任务“美国梦”。

处决哮狼帮：在风滚草镇看到警长处决了嚣张的哮狼帮成员，目睹这一事件后能开启两个赏金任务。

# 野外随机事件

## ★ 野兽围攻 ★

帮助正被野兽围攻的路人。

荣誉值 +10：救出路人
荣誉值 -10：冷眼旁观
荣誉值 -5：置之不理
荣誉值 -20：先救后杀

## ★ 野兽袭击 ★

帮助在野兽的攻击下受伤的路人。

荣誉值 +2：赶走野兽
荣誉值 +2：救出路人后，视其伤情，可以给他药和威士忌，或给他安乐死
荣誉值 -5：冷眼旁观
荣誉值 -5：置之不理

## ★ 偷马贼 ★

遇到一名受伤的男子，他希望你能用马载他一程。但实际上他靠近后就会把你从马上拉下来，然后骑着马扬长而去。

荣誉值 +2：接受他的请求

## ★ 捕熊夹陷阱 ★

一名男人被捕熊夹给夹住了，他需要你的帮助。这是回报最高的随机事件之一。

荣誉值 +10：救出他
荣誉值 +5：救出他后，再给他威士忌。之后如果在城镇遇到他的话，他会叫你去邻近的商店自由选一件商品，由他来付钱
荣誉值 -5：置之不理
荣誉值 -1：偷他的马
荣誉值 -2：在救他之前先偷他身上的东西
荣誉值 -20：先救后杀

## ★ 船只抢劫 ★

莫弗里家族成员会把尸体丢入水中。没有特殊选择，但可以搜刮尸体。

## ★ 陷阱 ★

你会无意中掉进陷阱，同时旁边出现一群敌人。没有特殊选择，赶紧爬上来反击吧。

## ★ 赏金猎人 ★

两名赏金猎人正在运送一名被绑的通缉犯。即使杀死赏金猎人并放走通缉犯也不会有荣誉值的惩罚。

荣誉值 +5：抢走被绑的通缉犯并自己送其归案
荣誉值 -2：杀死被绑的通缉犯

## ★ 焚尸人 ★

一名男子在黑鸭教堂（Coots Chapel，在犰狳镇的东南方）焚烧尸体。

荣誉值 -15：杀死烧尸人

## ★ 扎营禁止 ★

当你在莫弗里家族或剥皮帮的地盘上扎营时，会有小喽罗出来阻碍你。有时候他们只会丢下几句狠话，但有时候就会直接开战了。

## ★ 营地中伏 ★

营地的帐篷里有帮派成员哀嚎说自己得病，前去调查的话就中了埋伏。

## ★ 陌生女子 ★

在野外扎营时，一名陌生女子会请求你暂时收留她。

荣誉值 +5：答应她
荣誉值 -2：拒绝她
荣誉值 -10：杀了她
荣誉值 -5：答应她之后再惹恼她

## ★ 囚犯逃跑 ★

一些囚犯杀了守卫试图逃跑。

荣誉值 -8：每杀死一位执法人员

## ★ 拦路抢劫 ★

拉米雷帮成员在道路上拦下一辆马车仔细检查。

荣誉值 +5：武力介入
荣誉值 -10：杀死车夫
荣誉值 -1：偷马车

## ★ 驿站马车抢劫 ★

一辆驿站马车正在遭受不法分子的抢劫。马车上有一些物资可以搜刮。

荣誉值 +10：武力介入并救出受害者
荣誉值 +2：武力介入但没救出受害者
荣誉值 -10：冷眼旁观
荣誉值 -5：置之不理

## ★ 幸存者 ★

莫弗里家族成员用推车搬运尸体，但尸体中还混着一名活人。

荣誉值 +10：救出幸存者
荣誉值 -5：没有救出幸存者

## ★ 损坏的马车 ★

一辆马车出事了，当事人请你帮忙看守马车，他要去找更多人前来帮忙。马车上有缬草根，不过仅限第一次。本事件的另外一种变化是会有两个家伙争论事故是谁造成的。

荣誉值 +2：答应帮他看守马车
荣誉值 -2：不答应帮他，并偷走马车上的东西
荣誉值 -5：答应帮他，但又偷走马车上的东西

## ★ 路遇哮狼帮 ★

你无意中遭遇了哮狼帮。从尾声 第一部分开始才会发生。

## ★ 营地的酒醉老头 ★

在某个营地会看到有个老头在营火旁喝酒，他会找你要威士忌。把酒给他之后，他会给你讲有关里格斯营垒的故事。

## ★ 护花使者 ★

一名女子站在路边，旁边是她死掉的马，她请你帮忙送她回家。

荣誉值 +10：送她回家
荣誉值 -2：拒绝她
荣誉值 -5：吓唬她
荣誉值 -20：杀死她

## ★ 处决 ★

荣莫恩掠夺者正在处决政府职员。

荣誉值 +10：救出受害者
荣誉值 +2：武力介入
荣誉值 -5：冷眼旁观

## ★ 逃跑的入侵者 ★

一名入侵者从格雷或布雷斯韦特家族领地仓皇出逃。没有特殊选择。

## ★ 植物学家 ★

一名男子在采集植物，他会教你一些关于植物的知识。

## ★ 路有冻死骨 ★

一位不知名的人被冻死了，在他身边的营地里能找到一份文件。

## ★ 福萨尔的追杀 ★

两位岛民正在遭受福萨尔手下的追杀。这是第 5 章限定的随机事件。

荣誉值 +5：救出岛民

## 淘金者

一名男子在河边淘金，有一定几率他会成功。

荣誉值 -2：夺走他的金子

## 赛马

路上有人想和你赛马。

荣誉值 -2：比赛作弊，例如在马上踢对手

荣誉值 -10：杀死对手

## 拯救人质

路边有人向你求救，希望你能帮他救出自己的家人。

荣誉值 +10：成功拯救

荣誉值 -10：杀死向你求救的人

荣誉值 -10：求救者的家人死亡

荣誉值 -20：对求救者的家人先救后杀

## 荒野猎人

一名猎人试图打死一只动物，如果是熊的话会有以下选择。

荣誉值 +5：救出被熊袭击的猎人

荣誉值 -20：对猎人先救后杀

荣誉值 -1：搜刮猎人身上的东西

## 女子绑架事件

两个莫弗里家族成员正在绑架一名女子。

荣誉值 +10：救出女子

荣誉值 +5：护送女子回家

荣誉值 -5：没能护送女子回家

荣誉值 -5：救出女子但没有为其松绑

荣誉值 -10：冷眼旁观

荣誉值 -20：先救后杀

## 受伤的骑士

路边有一名从马上摔下来的重伤骑士，他请求你将他载往医院。

荣誉值 +10：成功将一名受伤的骑士送往医院，并解锁随机事件“公开处刑”

荣誉值 -5：杀死这名骑士

## 路见不平

一名男子骑着马，在马背上放着一名被绑架的人，正在不停地呼救。

荣誉值 +10：救出被绑架的人

荣誉值 -5：救出被绑架的人但没有为其松绑

荣誉值 -5：置之不理

荣誉值 -20：先救后杀

## 拉雷米帮的罪行

拉雷米帮成员正在虐待农场工人并杀死他们的牛

荣誉值 +2：帮助农夫

荣誉值 +10：干掉拉雷米帮成员救出工人

荣誉值 -5：冷眼旁观

荣誉值 -20：先救后杀

## 上锁的保险箱

两位歹徒试图弄开上锁的保险箱，你可以等他们打开保险箱后来个黑吃黑，也可以先干掉他们然后自己用炸药炸开保险箱。

## 带脚镣的囚犯

你在路边遇到一名逃亡中的囚犯，他请求你射断脚上的镣铐。

荣誉值 +5：用枪射断脚镣

帮助他的话将有机会获得入室抢劫的情报，也可以把他抓去见任意一位警长获得赏金

## 走失的朋友

一位男子正在寻找他的朋友，活用鹰眼搜索指定区域即可找到已死的目标。

荣誉值 +5：把朋友已死的消息告诉他

荣誉值 -2：拒绝帮助他

## 迷路的人

在路上遇到一位迷路的人，他请求你带他前往附近的小镇。

荣誉值 +5：帮助他，在路上还能听他讲故事

荣誉值 -2：拒绝帮助他

## 私酒营地

你发现了一个营地，里面有两名酿私酒的人。其中一位会叫你滚，另一位会请你帮他们寻找一种药草。在营地周边就能找到这种药草，身上正好有的话可以直接交给他们。

荣誉值 +2：把需要的药草交给他们，这样能获得宝箱中的奖励。如果是第 1 次的话，可以获得陈年海盗朗姆酒。

## 裸泳者

钓鱼的时候突然出现一名裸泳者，和他打招呼的话，他会提供一个不错的钓鱼点。

## 无法者

你看到一名男子在搜刮一具尸体。没有特殊选择。

## 中毒者

一名男子吃了某种不干净的东西中了毒，能解毒的药草就在附近。

荣誉值 +5：找到药草拯救了他

荣誉值 -5：冷眼旁观或置之不理

荣誉值 -20：先救后杀

## 营救比尔

比尔被赏金猎人抓走了，你需要去救他。在赏金猎人的营地能搜刮到不少物资。

荣誉值 +5：救出比尔

荣誉值 -5：置之不理

## 马车囚犯

一名囚犯被关在马车的囚笼里高声呼救。

荣誉值 +10：救出囚犯，他会提供附近的抢劫情报

荣誉值 -5：每杀死一名执法者

## 迎新仪式

一群 3K 党成员举着火把欢迎新成员，最后会有几名成员被带火的十字架烧死，在其尸体上能找到文件。

荣誉值 +2：干扰他们

## 仪式争执

一群 3K 党成员发生了争议。

荣誉值 +2：干扰他们

## 仪式准备

两位 3K 成员试图架起十字架，结果反而被十字架压死，在其尸体上能找到文件。

荣誉值 +2：干扰他们

## 步枪训练

看到几名莱莫恩掠夺者正在练习射击。没有特殊选择。

道中埋伏

当你在道路上骑马时有时会中不同帮派分子的埋伏。没有特殊选择。

## 野蛮罪行

剥皮兄弟帮袭击了一个营地，一名生还者受了重伤，希望你能帮他安乐死。

荣誉值 +5：帮助他死去

荣誉值 -5：杀掉他身旁的狗

## 路见不平

剥皮兄弟帮正在攻击一个营地。营地里有不少物资。

荣誉值 +2：武力介入

荣誉值 +5：成功拯救营地

荣誉值 -5：冷眼旁观

## 被抢劫的马车

在路上看到一辆马车，车夫和乘客都被剥皮帮杀害了。没有特殊选择。

### ★ 神枪手对决 ★

路遇一位神枪手，要跟你比试射术。比赛分两个阶段，第一阶段是射静止的瓶子，第二阶段是射杀飞鸟。获胜的话可以赢得双方所下的赌注。比赛中允许使用死神之眼。

荣誉值 +5：胜出，但不拿走对方的赌注
荣誉值 -2：提前开枪
荣誉值 -5：抢劫或杀死对方
荣誉值 -5：输了赖账

### ★ 跳石头的小男孩 ★

有一个小男孩正在跳石头，他会讲述自己的故事。没有特殊选择。

### ★ 被蛇咬的人 ★

遇到一位被蛇咬的人，这是回报最高的随机事件之一。

荣誉值 +20：拯救他。之后如果在城镇遇到他的话，他会叫你去邻近的商店自由选一件商品，由他来付钱
荣誉值 -5：冷眼旁观或置之不理
荣誉值 -20：先救后杀

### ★ 不幸的骑士 ★

一个骑士试图从自己马的马掌上取下什么东西，接下来有两种展开，一种是骑士被马一脚踢死，另一种是马会逃走，这时骑士会请你把马找回来。

荣誉值 +5：帮他找回马
荣誉值 -5：拒绝他的请求
荣誉值 -20：先接受他的请求，再杀死他

### ★ 虐待俘虏 ★

两名弗莱弗里家族成员正在虐待一名无辜人士。

荣誉值 +2：武力介入
荣誉值 +10：救出无辜人士
荣誉值 -5：冷眼旁观或置之不理

### ★ 火车被劫 ★

看到一群不法之徒正在抢劫火车，车上乘客都被赶了下来。

荣誉值 +2：武力介入
荣誉值 -5：冷眼旁观

### ★ 等待救援的女士 ★

一位女士遇到了麻烦，需要你的帮助。这个事件有两种变化，第一种是救出这位女士并送她回家，第二种是这位女士将你引入一个包围圈中。

荣誉值 +5：救出她
荣誉值 +5：送她回家
荣誉值 -5：拒绝帮助她
荣誉值 -5：答应送她回家，但最终失败
荣誉值 -10：在救出她之前杀死她
荣誉值 -5：在得知这是陷阱之前杀死她（仅限于是陷阱的情况）
荣誉值 -20：先救后杀

### ★ 马车抢劫 ★

拉雷米帮成员正在抢劫马车，并威胁马车主人。

荣誉值 +10：救出受害者
荣誉值 -10：看着受害者被杀
荣誉值 -5：置之不理
荣誉值 -20：先救后杀

### ★ 失事的船 ★

你在水边能找到一艘失事的船，船上有一些贵重物品，而且还有一封写给邦妮·麦克法兰的信。邦妮·麦克法兰是《荒野大救赎》的女二号。

### ★ 悬吊的死者 ★

你会发现一个被悬吊起来的死者，靠近后有时候会遭遇埋伏。没有特殊选择。

### ★ 狼人 ★

在安尼斯堡西边的罗诺克山脊会遇到一名裸体男子健步如飞。遭遇两次之后，可以跟踪他去他的巢穴。他会放出狼来咬你，杀死狼的话他会痛哭。在巢穴里能找到狼人的日记，上面记载了他的身世。

荣誉值 -2：杀死狼人
荣誉值 -2：杀死狼

## 城镇随机事件

### ★ 乞丐 ★

有多种变化。有的乞丐会提供抢劫情报，有的乞丐会说胡话，有的乞丐在收到钱后，会给你特效蛇油作为谢礼。如果遇到假乞丐，拿走他的钱不会有任何惩罚。

荣誉值 +5：给他钱
荣誉值 -5：偷钱或打他
荣誉值 -10：杀死他

### ★ 勃朗特的手下 ★

在圣丹尼斯有时会遇到勃朗特的手下主动挑衅，揍他们虽然不犯法，但也要注意别被路人看到。

### ★ 勃朗特的巡逻队 ★

勃朗特的巡逻队在圣丹尼斯特围搜索达奇帮，一旦遭遇就会触发枪战。

### ★ 暗巷伏击 ★

一名男子会勾引你前往圣丹尼斯的暗巷，进去之后就会被强制打晕，醒来之后身上的钱会损失一部分。

### ★ 运尸人 ★

在犰狳镇遇到一名运送尸体的人。

荣誉值 -10：杀死运尸人

### ★ 暗巷争斗 ★

一名男子在暗巷被歹徒拿刀威胁。

荣誉值 +10：救下他
荣誉值 -5：冷眼旁观或置之不理
荣誉值 -20：先救后杀

### ★ 街头斗殴 ★

两位男子在当地酒吧打架。没有特殊选择。

### ★ 尿壶 ★

圣丹尼斯有人在阳台上向下泼尿。没有特殊选择。

### ★ 内部纠纷 ★

一对情侣正在打架。

荣誉值 +2：解决争端
荣誉值 -2：惹怒他们
荣誉值 -10：杀死任意一人

### ★ 溺水谋杀 ★

一名男子试图将一名女子淹死在水中。如果救出女人，而且没有杀死男子，那么将会解锁随机事件“公开处刑”。

荣誉值 +10：救出女子
荣誉值 -5：置之不理
荣誉值 -20：冷眼旁观

## 单挑醉鬼

一名喝醉的男子不但骂你，而且要找你单挑。如果接受单挑，有一种情况是在单挑开始之前他自己就倒下了。

荣誉值 +5：拒绝单挑
荣誉值 +2：接受单挑并成功缴他的械
荣誉值 -2：（第 5 章后）杀死他

## 单挑高手

罗兹有人找你单挑。

荣誉值 +2：只缴械而不杀死对手
荣誉值 -2：杀死对手

## 单挑强者

一位更强的对手向你发出挑战。

荣誉值 +2：只缴械而不杀死对手
荣誉值 -2：杀死对手

## 举家出逃

一个家庭正在打包乘坐马车逃离犰狳镇。从尾声 第一部分开始才会出现。

荣誉值 -5：吓唬他们
荣誉值 -10：杀死他们

## 光天化日

两名奥德里斯科帮成员或莱莫恩掠夺者正在殴打路人。

荣誉值 +5：武力介入
荣誉值 -5：冷眼旁观

## 狭路相逢

在城镇里经常会遇到一些其他帮派的成员，他们有时会无视你，有时会主动挑衅。

## 罗兹酒吧之战

在罗兹的酒吧时，有两名莱莫恩掠夺者闯进来挑事。如果不离开酒吧的话，接下来就会爆发战斗。

## 走失的狗

一名男孩请你帮忙找回他走失的狗。

荣誉值 +10：帮男孩找回他的狗
荣誉值 -20：杀死男孩或狗
荣誉值 +2：找回狗后，如果男孩虐待狗就揍男孩
荣誉值 -2：找回狗后，如果男孩虐待狗就杀死男孩

## 迷途醉汉

一名醉汉要你为他指引方向。

荣誉值 +2：帮助他
荣誉值 -2：误导他
荣誉值 -10：冷眼旁观
荣誉值 -20：杀死他

## 假药风波

草莓镇有一名男子被假药骗子给骗了，他要你帮忙找出骗子。

荣誉值 +2：说假话，帮助骗子逃走
荣誉值 -5：说真话，男子会过来杀死骗子

## 偷窥

你看到数名男子在往窗户内偷看别人的隐私。一共有 3 种变化：准备洗澡的女子、吸毒的情侣、玩 SM 的夫妻。

荣誉值 +2：不许别人看
荣誉值 -2：不看白不看
荣誉值 -10：看到地老天荒

## 小偷

当你进入某家店时，会有一名小偷偷走你身上的一部分钱，必须追上他才能要回这笔钱。

## 破坏

在圣丹尼斯，莱莫恩掠夺者会朝政府机关丢燃烧瓶惊吓民众。没有特殊选择。

## 镇上对抗

一名男子指控你曾经犯下某项罪行。

荣誉值 -5：杀死他

## 哮狼帮劫狱

哮狼帮成员正在帮助自己的同伙越狱。从尾声 第一部分开始才会出现。

荣誉值 -5：坐视执法人员被杀害

## 公开处刑

一名罪犯被处以绞刑，引来无数人观看。

荣誉值 -5：救出罪犯
荣誉值 -5：杀死执法人员

## 灭鼠记

圣丹尼斯酒吧的老板会请你帮忙消灭店里的老鼠。

荣誉值 +5：帮助他消灭鼠患
荣誉值 -5：接受请求但不消灭老鼠，而是在酒吧里乱射

## 一群醉汉

一群醉汉离开酒吧，引发了冲突。没有特殊选择。

## 替人消灾

在瓦伦丁有一位妓女请你帮她处理被她杀死的人，一共会发生两次。

荣誉值 +2：告发她
荣誉值 -5：第 5 章之后帮助她
荣誉值 -5：帮她处理尸体后，拿到钱再告发她
第二次：
荣誉值 +2：告发她
荣誉值 -2：帮助她
告发她会解锁随机事件“公开处刑”

## 擦枪走火

一名男子在炫耀他刚买的武器，结果一枪打死了他自己。另一个版本是打死了他的朋友。没有特殊选择。

## 色诱

圣丹尼斯的酒吧附近，一位女子叫你跟她到暗巷找点乐子，如果照做的话就会中埋伏。

荣誉值 -5：在被埋伏前杀死女子

## 嘲讽

几个年轻人会疯狂嘲笑你，等你走过去时他们会作鸟兽散，再往前的话就会中埋伏。

## 出席葬礼

一场葬礼正在进行。

荣誉值 -2：跳进他的坟墓
荣誉值 -10：杀死教士或任何出席葬礼的人

## 小镇抢劫

瓦伦丁有一名男子找你合伙抢钱，钱在 1B 房间的某个抽屉，找到之后会进入肉搏战。

荣誉值 -5：欺骗男子没有找到钱，会进入肉搏战

## 小镇恐慌

哮狼帮的人在犰狳镇胡乱开火，恐吓镇民。

荣誉值 +2：武力介入

## 镇上寡妇

一名寡妇认为你杀了她老公。

荣誉值 +5：给她钱
荣誉值 -2：否认
荣誉值 -10：杀死她

## 讨债人

一名欠钱不还的债务人受到了生命威胁。

荣誉值 +5：帮助债务人
荣誉值 -5：静观债务人被杀（不是必定发生）

## 苦命鸳鸯

一对有钱情侣遭到了抢劫，注意在这个随机事件中女子非常容易被杀，动作必须极快才能救下她。

荣誉值 +10：两人存活
荣誉值 -5：两人死亡
荣誉值 -10：女子被杀
荣誉值 -20：先救再杀

# 特殊路人一览

在游戏中存在着一种特殊路人，特殊路人在总完成度统计中单独被列为一项。玩家往往将特殊路人和随机事件混为一谈，不过其实是两回事。

## 女鬼

出现时间：第 2 章开始，21 点 ~ 3 点

这个女鬼会徘徊于蓝水沼泽。女鬼共有 6 个阶段，每个阶段位置不同。其中每个阶段还有 1 ～ 4 次遭遇机会，每次遭遇不仅有不同的对话，而且女鬼又分可见和不可见两种情况，不过不可见的时候，地图上一样会有类似随机事件一样的提示。每次遭遇过女鬼之后，都需要在经过游戏时间两天才能触发下一次遭遇。

| 阶段 | 状态 |
|---|---|
| 1A | 不可见 |
| 1B | 不可见 |
| 1C | 可见 |
| 2A | 不可见 |
| 2B | 可见 |
| 3A | 不可见 |
| 3B | 可见 |
| 4A | 不可见 |
| 4B | 可见 |
| 4C | 不可见 |
| 4D | 可见 |
| 5A | 不可见 |
| 5B | 可见 |
| 5C | 不可见 |
| 5D | 可见 |
| 6 | 可见 |

## 安德斯·赫尔格森

出现时间：第 2 章开始，8 点 ~ 18 点

身处圣丹尼斯的他，会邀请过路人了解切洛尼亚教，接受他的请求，可以获得《切洛尼亚教传单》。

## 占卜师

出现时间：第 2 章开始

给钱算命的话，她会告诉你一些有关财富的情报。完成第 6 章之前有 10 个阶段的剧情，进入尾声后会追加 5 个阶段。不同阶段之间需要经过游戏时间三天。注意她的位置会在黑沼泽（BAYOUNWA）和蓝水沼泽（BLUEWATER MARSH）这两个点不断变化。



## 犰狳镇的卫生员

出现时间：尾声 第一部分开始，8 点 ~ 19 点

他会出现于犰狳镇的两个位置，警告玩家赶紧离开这个被霍乱侵蚀的小镇，从他手中可以获得《霍乱传单》。

## 盲人预言家

出现时间：第 2 章开始

这个盲人十分神秘，在第 6 章结束前他会出现于 18 个位置。只要给他钱，他就会透露一条发财致富的途径。进入尾声后，他还会追加 8 个出现位置。每次见到他之后，都需要再过 3 天游戏时间才能再次见到他。

## 切洛尼亚大师

出现时间：通关后

这位大师会手捧鲜花跳崖，位置就在第 2 章故事任务“真爱易逝”中亚瑟找到杰米的那个悬崖。

## 桑尼

出现时间：第 2 章开始

他住在一间小屋里，当你靠近时他会热情地邀请你进去作客。多么熟悉的套路……



## 莉莲·鲍威尔

出现时间：第 2 章开始，9 点 ~ 21 点

在圣丹尼斯的酒馆里会遇到她，一共有 4 个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间三天。



## 多萝西娅

出现时间：第 2 章开始，8 点 ~ 18 点

在圣丹尼斯能找到这位女权主义者。在初次遭遇她之后，经过游戏时间一天还能触发第 2 阶段的剧情。

## 麦金托什博士

出现时间：第 2 章开始

博士会坚守在安尼斯堡，鼓吹科学的危害性。与他交流后可以获得《未来的希望》一书，此后再过游戏时间三天可以触发第 2 阶段的对话。

## 加文的朋友

出现时间：第 2 章开始

此人会出现在 3 个地方不断寻找他的朋友加文，进入尾声 第一部分后还会追加 4 个出现位置。如果搜刮他的身上，能找到汤姆写给奈杰尔的信，从中可以得知事件的真相。

## 巨人

出现时间：第 2 章开始，8 点 ~ 20 点

要想见到巨人还真不容易。首先你需要观察过至少 30 种不同的动物，之后在晴天时前往瓦匹缇印第安保留地东边的河流的西岸，这时你会发现有一群不同寻常的鸟飞过。骑马追踪这群鸟，就能来到巨人的位置。巨人的剧情有两个阶段，见到巨人后必须经过游戏时间三天才进入第二阶段。

## 诺里斯·福赛思

出现时间：第 2 章开始，8 点 ~ 18 点

这家伙会在圣丹尼斯兜售他愚蠢的优先学理论，拿走他的《优生学传单》后，过游戏时间一天可以触发第 2 阶段的对话。值得一提的是这家伙的思想和长相都神似某人。

## 乔恩

出现时间：第 2 章开始，0 点 ~ 6 点

他会出现在瓦伦丁的酒馆里，特征是头上戴着一个浣熊帽子。如果你靠近听他讲话，他会主动攻击你。打倒他后可以抢走他的帽子。



## 隐士

出现时间：第 2 章开始

隐士独自一人住在小屋里，光靠语言无法说服。干掉他不仅能获得他手中的稀有霰弹枪，而且能从屋子里找到藏宝图碎片。（即 17 号特殊收集品）

## 老兵米基

出现时间：第 2 章开始

米基是一名参加过内战的老兵，他会在瓦伦丁流浪，虽然有点啰嗦，但也不乏真知灼见。初始有 6 个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间三天。进入尾声 第一部分后还会追加第 7 阶段的剧情。

## 乔·巴特勒

出现时间：第 2 章开始

这位残疾老兵会在罗兹流浪，初始有 3 个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间三天。进入尾声 第一部分后还会追加第 4 阶段的剧情。

## 便秘的男人

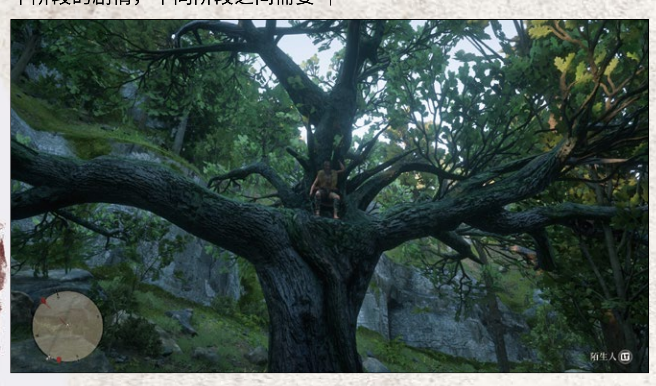
出现时间：完成第 2 章故事任务“礼貌社会，瓦伦丁风格”后

在瓦伦丁旅店 2A 房间外，能听到他的惨叫 / 怒吼。

## 树上的乔

出现时间：第 2 章开始

此人会住在安尼斯堡北边的一棵树上，靠近地图边缘。一共有 3 个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间三天。第 3 阶段需要进入尾声后才能触发。



## 托马斯·唐斯

出现时间：进入第 2 章 ~ 第 3 章故事任务“重返罪恶之地”

唐斯先生会出现在瓦伦丁，在第 2 章故事任务“美式休息”前后各有不同的对话。

## 拉塞尔上尉

出现时间：第 2 章开始

他的剧情共有 3 个阶段，每遭遇一次后都需要经过游戏时间三天才能再次遭遇他。进入尾声 第一部分后还会追加两个阶段的剧情。

## 机器人

出现时间：完成陌生人任务“一个聪明好动的男孩”

在雪山山顶能找到这个机器人。用上述陌生人任务中拿到的电灯可以找到它，方法是观看灯光，方向正确的话灯光颜色会有不同。

## 风滚草镇的警长

出现时间：尾声 第一部分开始

共有 3 个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间一天。

## 教士

出现时间：第 2 章开始，8 点 ~ 19 点

教士出现在草莓镇，共有两个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间一天。第 1 阶段时你的选择会影响第 2 阶段，不过不会出现什么本质上的差异。

## 疯狂的传教士

出现时间：第 2 章开始

他会先后出现在 3 条不同的河里，不同阶段之间需要经过游戏时间三天。第 1 次在草莓镇的西北，第 2 次在安尼斯堡西部，第 3 次在瓦伦丁的西边。进入尾声后，在风滚草镇的西南会出现第 4 次。

## 洞穴隐士

出现时间：第 2 章开始

他的位置在垂犬牧场的西边、地图的边缘，要进入山洞深处才能遇到他。他的事件有 5 个阶段，每遭遇一次后都需要经过游戏时间三天才能再次遭遇他。注意每次遭遇他的时候，都需要你在原地待上很长时间，即使他让你滚开也不要走，一直等到他现身后离开才能触发全部剧情。

## 崇拜太阳的人

出现时间：尾声 第一部分开始

这家伙共有 12 个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间三天。第 1 ～ 3 个在 Hennigan's Stead，第 4 个在 Cholla Springs，第 5 ～ 9 个在 Rio Bravo，第 10 个在 Gaptooth Ridge，第 11、12 个在 Rio Bravo。

## 尼古拉斯·蒂明斯

出现时间：第 2 章开始，8 点 ~ 20 点

这家伙其实就是草莓镇的镇长，等他的长篇大论结束后就能和他对话触发剧情。一共有 3 个阶段的剧情，不同阶段之间需要经过游戏时间两天。

## 蒂莫西·多纳休

出现时间：第 2 章开始

这个号称成功人士的骗子会在圣丹尼斯叫卖一个售价高达 50 美元的书。买下书后在游戏时间两天之内再次遭遇他，可以要求他退款。当然骗子是肯定不会就范的，追上去搜他的身吧，注意别被人发现了。

# 特殊路人位置一览


机器人
树上的乔
巨人
盲人预言家
疯狂的传教士
隐士
ANNESBURG
麦金托什博士
托马斯·唐斯
乔恩
切洛尼亚大师
洞穴隐士
疯狂的传教士
VALENTINE
加文的朋友
VAN HORN TRADING POST
便秘的男人
老兵米基
拉塞尔上尉
尼古拉斯·蒂明斯
盲人预言家
安鬼
STRAWBERRY
占卜师
桑尼
教士
蒂莫西·多纳休
加文的朋友
多萝西娅
BLACKWATER
莉莲·鲍威尔
RHODES
FLAT IRON LAKE
盲人预言家
安德斯·赫尔格森
诺里斯·福赛思
崇拜太阳的人
加文的朋友
加文的朋友
乔·巴特勒
ARMADILLO
崇拜太阳的人
风滚草镇的警长
执斧镇的卫生员
TUMBLEWEED
加文的朋友
盲人预言家
SAN LUIS RIVER
疯狂的传教士

# 杂项研究

## 营地物品请求

在第 2、3、4 章和尾声 第 2 部分中，身处营地的同伴有时会向你提出需要某个物品的请求，这就是支线中的营地物品请求。营地物品请求和完成度没有关系，但关系到一个成就 / 奖杯：跑腿小子。该成就 / 奖杯要求完成 5 个营地物品请求，最快在第 2 章即可完成。

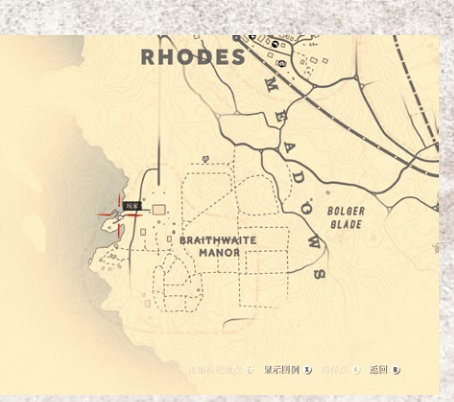
营地物品请求的难点在于是随机出现的，出现时在大小地图上均不会有任何提示，玩家要想触发的话就只能主动和同伴对话。不过如果已触发请求、而你身上已拥有同伴需要的物品时，对应同伴的位置倒是会在小地图上显示出来。

建议玩家将第 2 章的主线任务完成到一半后再来尝试，因为第 2 章的很多主线任务都带有一定的教学性质，在完成之前对应的请求是不会出现的。由于请求出现是随机的，要想完成全营地物品请求是很花时间的事情，请大家量力而行。以下是全营地物品请求列表，以同伴为序。注意部分物品在游戏后期将变得无法取得，不过对游戏没有影响。特别是第 3 章的茉莉会在后期消失，因此她的请求要尽早达成。

| 发生时间 | 对应同伴 | 要求 | 获得方法 | 奖励 |
|---|---|---|---|---|
| 第 2 章 8 点～ 20 点 | 艾比盖尔 | 5 美元 | 直接给钱即可 | 荣誉值 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 20 点 | 比尔 | 发油 | 搜索人或环境，或在杂货店购买 | 子弹 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 20 点 | 查尔斯 | 夹竹桃鼠尾草 | 采集 | 毒箭 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 20 点 | 查尔斯 | 私酒 | 搜索人或环境，或在黑货铺购买 | 火箭 |
| 尾声 第 2 部分 8 点～ 20 点 | 查尔斯 | 鹰羽毛 | 打猎 | 马用复苏剂 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 20 点 | 达奇 | 烟斗 | 详见下文 | 马刺 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 20 点，让何西阿看到亚瑟正在阅读他身边的《虚伪的德国人案》 | 何西阿 | 《雾中悍妇案》 | 详见下文 | 肉食动物诱饵 |
| 第 3 章 8 点～ 20 点 | 何西阿 | 花旗参 ×2 | 采集 | 强效马用药品 |
| 第 2 章 8 点～ 20 点 | 杰克 | 艾比盖尔的顶针 | 任务触发后可以从人身上搜索到 | 杰克的画 |
| 第 2 章 8 点～ 20 点，完成主线任务“得人的渔夫”后 | 杰克 | 恐怖小说 | 特殊收集品 21 ～ 25 中的任意一个 | 巧克力棒 |
| 第 2 章 8 点～ 20 点 | 哈维尔 | 夹竹桃鼠尾草 | 采集 | 涂毒飞刀 |
| 第 3 章 12 点～ 18 点 | 基兰 | 牛蒡根 ×2 | 采集 | 马用药品 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 15 点 | 蓝尼 | 银怀表 | 详见下文 | 炸药 |
| 第 2 章 8 点～ 20 点 | 玛丽贝思 | 钢笔 | 详见下文 | 金质结婚戒指 |
| 第 3 章 8 点～ 20 点 | 莫莉 | 镜子 | 详见下文 | 雪茄 |
| 第 2 章 8 点～ 14 点 | 皮尔逊 | 海军罗盘 | 详见下文 | 瓜玛朗姆酒 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 12 点 | 皮尔逊 | 兔子 | 打猎 | 炖肉 |
| 第 3、4 章 8 点～ 20 点，完成主线任务“妇女投票权的更多疑问” | 莎迪 | 口琴 | 详见下文 | 枪油 |
| 第 2、3 章 12 点～ 18 点 | 西恩 | 肯塔基波旁 | 搜索人或环境，或在杂货店购买 | 燃烧瓶 |
| 第 2、3、4 章 8 点～ 20 点 | 苏珊 | 牛至 ×2 | 采集 | 强效神奇补剂 |
| 第 3 章 8 点～ 20 点，玩骨牌时 | 蒂莉 | 项链 | 搜索锁箱 | 疗伤药 ×2 |
| 尾声 第 2 部分及通关后 8 点～ 20 点 | 大叔 | 药 | 制作 | 一套衣服 |



▲何西亚要求的《雾中悍妇案》在圣丹尼斯西北方的一间房子里。



▲皮尔逊要求的海军指南针在 BRAITHWAITE MANOR 靠水的一间屋子里。



▲玛丽贝思要求的钢笔在翡翠牧场东边的死人小屋奥斯曼果园（Osman Grove）里可以找到，在这里还能找到杰克要的恐怖小说《奥蒂斯·米勒和黑心女士》。



▲莎迪要求的口琴在 FLATNECK STATION 东边的小屋里可以找到。FLATNECK STATION 是里格斯车站东边一个废弃的车站，沿着铁路就能找到它，地图上有标记。



▲达奇要的烟斗和蓝尼要的怀表都在维特的回音（Vetter's Echo），这间小屋位于华莱士车站的西边，已经快接近地图边界。开门有惊喜。



▲莫莉要的镜子在玛莎的情郎（Martha's Swain），这是一间位于安尼斯堡西边的小屋。

## 同伴活动

在第 2、3、4 章中，营地中的同伴有几率触发特殊的活动。和营地物品请求不同的是，这种同伴活动出现后会直接显示在大小地图上，十分方便，不过数量也少得多。同伴活动和完成度无关，但成就 / 奖杯“狐朋狗友”要求玩家在第 2、3、4 章中各完成一次同伴活动。同伴活动一般都带有剧情，难度不高，建议玩家顺手做了。注意同伴活动同样有时间限制，如果因时间或其他原因导致已出现的同伴活动消失也不要着急，只要过一段时间它就会再次出现。

| 发生时间 | 对应同伴 | 活动内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 第 2 章 | 很多人 | 骨牌、扑克 | 无 |
| 第 2 章 | 蓝尼 | 快刀戳指缝 | 无 |
| 第 2 章 | 查尔斯 | 打猎 | 可提前获得某个配方 |
| 第 2、3 章 | 哈维尔 | 入室抢劫 | 完成度相关 |
| 第 3 章 | 西恩 | 马车抢劫 | 无 |
| 第 3 章 | 比尔 | 马车抢劫 | 无 |
| 第 3 章 | 蒂莉 | 骨牌 | 可触发营地物品请求（未触发的话） |
| 第 3 章 | 哈维尔 | 钓鱼 | 可发现一个传说鱼的垂钓点 |
| 第 3 章 | 基兰 | 钓鱼 | 可发现一个传说鱼的垂钓点 |
| 第 3 章 | 迈卡 | 快刀戳指缝 | 无 |
| 第 3 章 | 西恩 | 入室抢劫 | 完成度相关 |
| 第 4 章 | 查尔斯 | 银行抢劫 | 特别版、终极版独占 |
| 第 4 章 | 迈卡 | 马车抢劫 | 无 |
| 第 4 章 | 蓝尼 | 马车抢劫 | 无 |
| 第 4 章 | 皮尔逊 | 打猎 | 学习抓小龙虾和掏鳄鱼蛋 |
| 第 4 章 | 大叔 | 偷牛 | 无 |

## 入室抢劫

理论上玩家可以抢劫所有能够进入的房屋，但游戏也内置了 8 个特殊的入室抢劫。这些入室抢劫的回报要高一些，另外往往也有一些特殊剧情，很有一见的价值。入室抢劫情报可以从随机事件或同伴处获得，当然即使没有情报的话，玩家也可以自行动手。注意入室抢劫中有一些是有时间限制的，另外有两个入室抢劫属于同伴活动，建议玩家尽早完成，会有更高的回报。

成就 / 奖杯“肆无忌惮”要求玩家从 4 个农庄房屋中找到藏匿物，这就要求玩家完成 4 次入室抢劫并找到回报最高的物品。同伴活动中的那两次一定能获得藏匿物，那么接下来玩家只要再成功两次即可获得这个成就 / 奖杯了。

### ★ 切兹波特（CHEZ PORTER）★

地点位于瓦伦丁北边过河后的区域（位置见图）。第 2、3 章哈维尔的同伴活动就是邀请你来抢这里，当然你也可以选择自己单干。但这里的藏匿物需要两个人一起推开箱子才能获得，因此自己单干的话就会错过。

如果参加同伴活动的话，这次抢劫相当于是教学，上马后会瞬移到目的地附近，接下来一路跟随哈维尔就行，如何行动都有指示。不过说好的盗窃最终还是变成了战斗，将敌人全灭后仔细搜索这片区域，能找到一大票美金和一把霰弹枪。



## ★ 朗尼棚屋（LONNIE'S SHACK）★

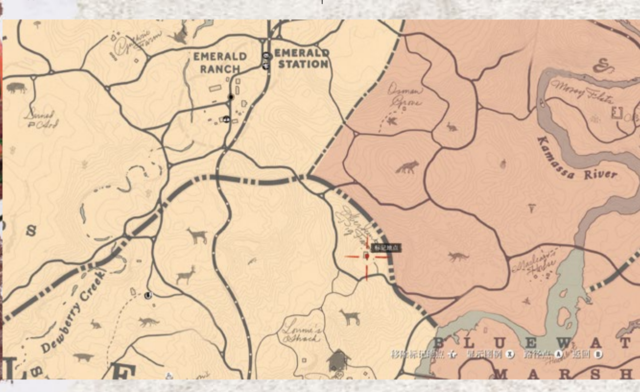
地点位于翡翠牧场的南边，马厩的东南方（位置见图）。第3章西恩的同伴活动就是邀请你来抢这里，当然你也可以选择自己单干。注意无论是同行还是单干，杀剩最后一个人时要威胁他，才能得知藏匿物的位置，具体位置在一个墙角，获得情报后在小地图上有提示。除了钱之外，这里还能找到一把手枪。




## ★ 阿伯丁猪场（ABERDEEN PIG FARM）★

传说中的阿伯丁猪场，位于翡翠牧场的东南方（位置见图），是一间大屋子。它的主人是一对兄妹，当你靠近它时，这对兄妹会热情地邀请你作客，不仅请你吃喝，而且妹妹还想陪你过夜。当然玩家如果欣然接受的话，就会看到类似《生化危机 代号维罗妮卡》+《生化危机 7》式的剧情，十分带感。当你一觉醒来时，可以再次拜访这里。制服这对兄妹后可以在屋子里任意搜刮，至于最关键的东西，则是在对着正门的女性画像背后（如下图），靠近后可以进行调查。

这个入室抢劫有很多种变化，你可以第一次来的时候直接翻脸开干，或者先上楼调查衣柜发现真相，也可以拒绝兄妹的盛情款待下次再来，这样他们还会有新的招待方式。第一次来的时候如果不进屋，还可以从面对正门的左侧的小门进去偷完东西就走。






## ★ “鲇鱼”杰克逊家宅（CATFISH JACKSONS）★

地点位于布雷斯韦特庄园最南边（位置见图）。这个地点也是系列故事任务“放债与更多罪孽”的其中一步，由于在故事任务中你会对杰克逊父子造成伤害，因此要想抢劫的话就要趁早。这里的要诀是先把父亲绑起来，然后威胁儿子，这样就能得知藏匿物的位置，如果反过来的话这对父子并不会就范。在屋子里能找到一把霰弹枪。

这对父子其实也有自己的剧情，如果玩家先不急于抢劫，隔三差五地来转转，就能看到这对父子的处境不断发生变化。




## ★ 范霍恩庄园（VAN HORN MANSION）★

地点位于范霍恩南边不远处（位置见图）。进入这间屋子后，发现地下室有两个人，不过都睡着了。这间屋子里没有什么特别值钱的东西，最有价值的就是桌子上的50美金。不过只要一动钱，这两人就会惊醒并拔枪还击，只能将他们全部干掉了。当然也可以趁他们睡觉的时候就先下手为强。




## ★ 沃特森木屋（WATSON'S CABIN）★

地点位于华莱士车站的西边（位置见图）。第一次来的时候，屋子里有个老太太。她的眼神不好，把你当成了她的一个儿子，让你去地下室拿东西。在地下室里能找到一把霰弹枪。如果在屋子里拿其他东西的话，老太太会发火。过一段时间再来的时候，会看到老太太和她真正的四个儿子正在商量她上当的事情（如果之前杀掉老太太的话就只剩四个儿子），此时如果你现身的话会遭到他们的攻击。如果将他们全灭之后就可以尽情搜刮了，这回的东西要比上次多一些。如果玩家始终不杀老太太的话，那么在尾声时她也会死去。



## 威拉德之息（WILLARD'S REST）

地点位于整个地图的东北角（位置见图），在地图上的表现类似于陌生人任务。此任务需要在完成第5章的故事任务“人生的岔路口”后才会出现。说是入室抢劫，其实是一个温馨的小故事。一位名叫夏洛蒂的寡妇刚死了老公，由于缺乏野外生存的能力，眼看就要被活活饿死。于是亚瑟教她如何打猎，还顺便消灭了几只恶狼。过一段时间后第2次前来，亚瑟会教她射击的技巧，作为回报，夏洛蒂会留下一封信并塞给亚瑟一笔钱。之后再经过游戏中的4～5天时间，第3次来的时候，夏洛蒂已经完全适应了现在的生活，作为回报，她让亚瑟随便在屋子里搜索东西，等于是合法抢劫。

如果在第6章没有做完这个任务链的话，进入尾声后再次前来时就会发现夏洛蒂已经饿死了，虽然一样能搜刮屋子，但显然不会有什么好东西。夏洛蒂身上有些首饰，不过也卖不了几个钱，而且搜刮她的尸体会减荣誉值。如果亚瑟完成了这个任务链，那么换约翰前来时两人会一起追忆亚瑟。




## 商店抢劫

游戏中有些商店可以动手抢劫，不过在抢劫前需要玩家先获得对应的情报。这种情报一般只需在目标附近多转转就能入手。入手情报后，只要用枪瞄准老板，再按提示按↑进行威胁，就可以进行特殊抢劫。抢劫完成后一般会引来大批警察，如果杀人过多的话有可能得不偿失。可以抢劫的商店共有5家，其中罗兹的银行是特别版、终极版独占的内容，需要通过查尔斯的同伴活动来进行。

### 瓦伦丁的诊所

有3种方法可以触发抢劫。一是从屋后的暗窗能看见有人在算账；二是暗窗旁的侧门外有时会出现一个神秘人与秘室里的人对话，等神秘人走后可以和秘室里的人对话；三是直接从诊所正门进去，来到后面房间会看到一扇铁门，可以和秘室里的人对话。满足条件后举枪瞄准医生然后按↑让他带路，这样医生就会帮你把门骗开。房间里有三男一女，都不是善类，建议直接打死。这里由于敌人密集，还可以用来解锁特定的挑战。清光敌人后警察也即将赶到，房间里值得一拿的东西是桌上的武器盒，里面是斯科菲尔德左轮手枪。墙上有保险箱，推荐直接用炸弹炸开，里面的钱不多。这时警察应该也快赶到了，赶紧一路狂奔吧。




### 圣丹尼斯的枪械铺

进这家枪械店后发现店内有一扇铁门，正常去敲门是不会开的。举枪瞄准老板然后按↑让他带路，把门骗开后亚瑟会自动砸晕老板，然后威胁门卫得知赌场在三楼。冲进赌场干掉保安，里面有几个富翁正在赌钱。赌场里有很多东西，最值钱的是赌桌上的散钱，以及书桌上的金块。其他东西也不少，另外威胁这几个富翁也能榨出更多钱，但是由于警察已经闻讯赶来，浪费太多时间是不明智的。有一个相对安全的方法是用绳索捆绑保安，这样触发警报的时间会大大延长。逃走时直接从三楼阳台往下跳是最快的，之后就骑马狂奔吧。圣丹尼斯的警备力量十分雄厚，触发警报后要想逃出去是要费些工夫的。



### 草莓镇的杂货铺

在杂货铺楼梯下有一个暗窗，靠近后可以调查，能看到一些蒸馏设备。之后就可以举枪瞄准老板然后按↑让他带路，进入地下室后能找到一些酒。继续威胁老板，还可以得知他的小金库在哪里，走之前再激怒他一下，可防止报警。虽然收入不算多，但胜在操作得当的话就不会触发警报，因此推荐尽早进行。




### 罗兹的枪械铺

围着枪械铺绕一圈，能看到有人通过地窗求救。之后进店举枪瞄准老板然后按↑让他带路，进入地下室后能看到一位水手服少年，剧情十分狗血。这里的好东西是一把兰卡斯特连发步枪，与两人对话完毕后，用枪射断少年的脚镣，即可得知真相。操作得当的话就不会触发警报，因此推荐尽早进行。

# 赏金任务

游戏中玩家可以去当一名赏金猎人，当赏金任务出现时，地图上会出现一个通缉令图标，前往图标所在地点收下通缉令后即可开始。活捉悬赏目标或将其尸体（视通缉令要求而定）运到发出通缉令的地方，即可领取一大笔赏金。玩家最早在完成第 2 章的故事任务“童叟无欺的蛇油”就能开始做赏金任务，不过进入第 6 章后由于剧情的关系，玩家将暂停接受此类任务，直到完成尾声 第一部分的故事任务“有偿工作”后才能恢复。所有的赏金任务都没有时间限制，总的来说难度都不大。

## ★ 林赛 · 沃福德 ★

**赏金：** 100 美元（生死不问）
**通缉令位置：** 圣丹尼斯
**出现条件：** 完成第 2 章的故事任务“童叟无欺的蛇油”

来到目的地后能看到一个废弃的堡垒，从正门进去后就会引出林赛和他的党羽。高台上有挺马克沁机关枪，不过旁边有个炸药桶。只要在林赛出来后快速一枪打爆它，就可以直接将其炸死，接下来再慢慢清他的党羽就好。来到高台上后从正门处还会出现几个敌人，用马克沁机关枪可以轻松干掉。之后扛着林赛的尸体走人即可，注意这个区域有一个隐藏的地下室，在里面能找到特殊收集品 10、11。返回的途中还有可能遇到抢尸的家伙，不要犹豫，开枪将其打爆再闪人。

## ★ 爱丽 · 安妮 · 思旺 ★

**赏金：** 25 美元（活捉）
**通缉令位置：** 瓦伦丁
**出现条件：** 完成第 2 章的故事任务“童叟无欺的蛇油”

目标在华莱士车站附近的河边，本来有两个人，但见到亚瑟后爱丽会凶残地杀死男人然后拿刀冲上来，提前准备好绳索等她冲过来时使用，即可像格斗游戏的投技那样强制中断其动作并捆绑起来。接下来还需要将她完整地送回去，尽量走大路以防止出现意外。路上这位黑寡妇还会长篇大论。

## ★ 约书亚 · 布朗 ★

**赏金：** 40 美元（活捉）
**通缉令位置：** 草莓镇
**出现条件：** 完成第 2 章的故事任务“温柔的人有福了？”，且草莓镇未处于封锁状态



来到目标所在的山洞后，进入洞中有剧情，剧情后约书亚会约你决斗。由于要抓活的，因此要射他的脚。射中之后他想逃跑，不过腿脚受伤的他显示不是亚瑟的对手，轻松绑之。回草莓镇的路上会有同行抢生意，注意不要阴沟里翻船了。

## ★ 马克 · 约翰逊 ★

**赏金：** 25 美元（活捉）
**通缉令位置：** 罗兹
**出现条件：** 完成第 4 章的故事任务“文明之乐”

来到目标位置后发现马克有一妻一子，他见到亚瑟后不会动手，而是要求亚瑟给他一个机会向他的家人告别。无论选择接受还是不接受，亚瑟都需要将他捆起来返回罗兹，而且途中马克会试图逃跑一次。区别在于选择接受的话，马克的儿子会叫来一帮朋友在途中试图救出马克，选择不接受的话就省去了这场战斗。由于战斗难度不大，大家可以自行斟酌。

## ★ 罗比 · 莱德劳 ★

**赏金：** 35 美元（活捉）
**通缉令位置：** 罗兹
**出现条件：** 完成马克 · 约翰逊的赏金任务，并已搜查过老哈里芬

老哈里芬（Old Harry Fen）是布雷斯韦特庄园南边的一座小木屋，位置见图。屋里空无一人，能找到一张照片和一份剪报。搜索完毕后才能来接这个任务。目标又躲回了老哈里芬，进入之前先换上近战武器。进屋后罗比的同伙会舍身缠住你，将他迅速解决后罗比会躲在庄稼地里。不过只要接近他的位置，他就会主动扔燃烧瓶从而暴露自己的方位。用绳索将其绳之以法即可。




## ★ 安东尼 · 福尔曼 ★

**赏金：** 85 美元（活捉）
**通缉令位置：** 圣丹尼斯
**出现条件：** 完成尾声 第一部分的故事任务“有偿工作”，而且在第 4 章的故事任务“不、不、还是不”中没有杀死安东尼 · 福尔曼

接受任务后，按照提示前往贫民窟的酒吧。向酒吧打听目标的情况时，看到有人夺门而出。此人就是目标，马上追出去并用绳索将其套住，之后绑好送回来就行了。动作快的话几分钟就能完成任务，简直是最轻松的一回了。

### ★ 奥蒂斯·斯金纳 ★

赏金：75 美元（生死不问）
通缉令位置：黑水镇
出现条件：完成尾声 第一部分的故事任务“有偿工作”

生死不问的任务总是难度不高，不过前往目标所在地后，发现当地有大量剥皮帮成员，一场恶战在所难免。好在目标倒也十分凶悍，死战不退，方便了玩家将其当场击毙。驮着他的尸体回去的路上，还会遇到打劫的同行，建议手上常备一把好枪以防不需。

### ★ 伊莱亚斯·格林 ★

赏金：90 美元（生死不问）
通缉令位置：黑水镇
出现条件：完成尾声 第一部分的故事任务“有偿工作”

生死不问的赏金任务总是要爽快很多。来到目标可能出现的位置后，稍加搜索会发现一个营地，不过早已人去营空。发动鹰眼后能看到目标留下的痕迹，一路追踪过去，最后会在一条大道上看到目标。他正和几个剥皮帮成员在打劫一辆马车，如果要省事的话就直接远距离一枪爆掉目标的头，接下来在慢慢料理那些杂兵。目标的头上戴着一个兽皮帽子，十分好认。打扫战场后就把尸体扛回去领赏吧！

### ★ 埃斯塔班·科特斯 ★

赏金：65 美元（生死不问）
通缉令位置：风滚草镇
出现条件：完成尾声 第一部分的故事任务“有偿工作”，并且睹了随机事件“处决哮狼帮”

来到任务提示的地点，发现这是一个矿洞，洞口有大量守卫。这里可以选择先礼后兵，不过意义不大，最终还是要干死所有人。把外面的敌人清光之后进入矿洞，发现目标想逃跑结果被滑稽地卡住了。虽然他很快就退了出来，但已经浪费了先手，直接用绳索绑好就 OK。当然嫌麻烦的话也可以直接打死。

### ★ 瓦金·阿罗约 ★

赏金：60 美元（活捉）
通缉令位置：风滚草镇
出现条件：完成尾声 第一部分的故事任务“有偿工作”，并且睹了随机事件“处决哮狼帮”

来到任务提示的目标所在地后，只看到 3 个哮狼帮成员。击毙两个会主动还击的成员后，剩下那个就会投降。从他口中得知原来瓦金在谋划抢劫火车。来到铁路附近，瓦金和另外两个成员正在密谋。主动询问谁是瓦金后，瓦金会马上逃跑，先打死剩下两个成员，之后拍马追击，用绳索绑住瓦金交差即可。

## 墓碑

在所有的故事剧情结束后，玩家才可以在地图上找到之前逝去同伴的墓碑并要之互动。除了对应成就/奖杯外，也与游戏内的总完成度相关。




### ★ 墓碑 1&2 ★

位于圣丹尼斯北侧的沼泽地。

## 墓碑 3

位于圣丹尼斯西南侧。



## 墓碑 4

位于圣丹尼斯西侧海边。



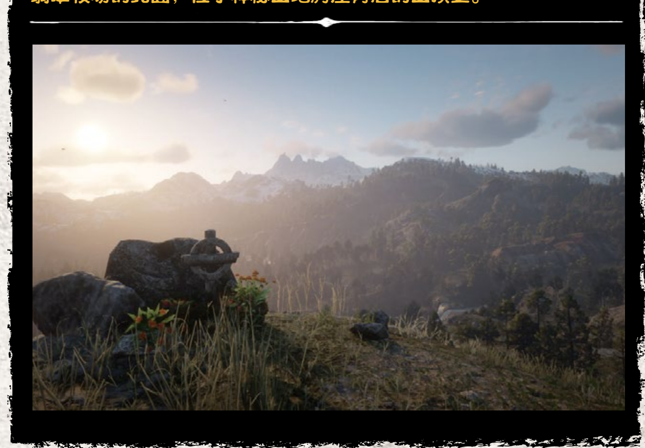
## 墓碑 5

翡翠牧场的东北方向，位于字母 V 与 E 之间。



## 墓碑 6

翡翠牧场的北面，位于神秘山地房屋背后的山顶上。



## 墓碑 7

地图北侧印第安保留地附近，多纳瀑布（Donner Falls）西面。



## 墓碑 8

游戏序章雪山的营地处。



## ★ 墓碑 9 ★

从墓碑 8 的位置，顺着河流右侧向上，到达蜘蛛峡（Spider Gorge）的位置即可发现。

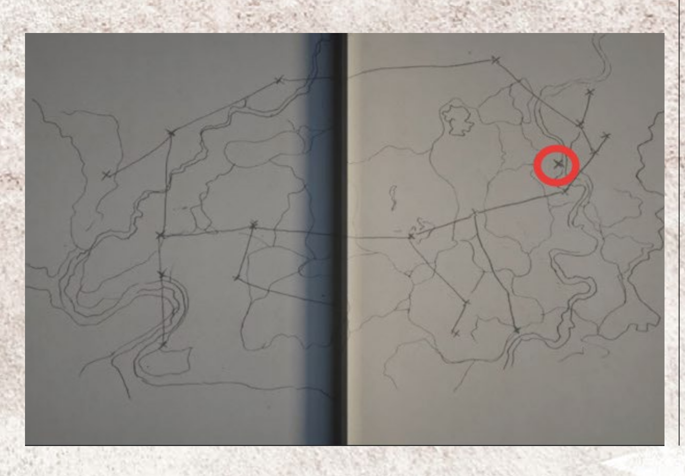


# 捕梦网

游戏中共有 20 个捕梦网收集品，是一种挂在树上的蛛网状工艺品，靠近后使用鹰眼会黄色高亮显示，按下△/Y 键可以调查收集，收集过的会在地图上以简笔画标记出来。



全部收集完毕后会在日记本上将所有的点连接起来，并在地图的东侧标记出一个新的地点，前往对应位置极乐池瀑布，直接进入瀑布内的洞穴，调查下图位置的壁画可以获得装备“古老的箭头”（将准心对准壁画牛的眼睛才会出现拿取的提示）。



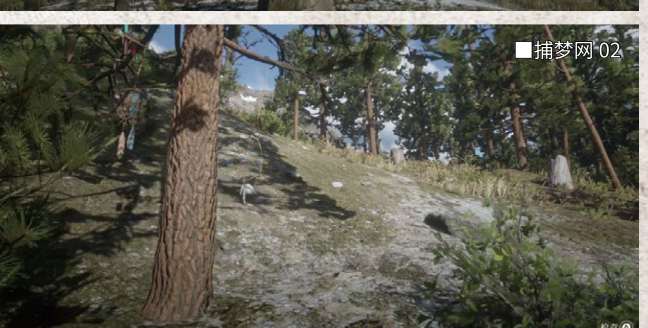


■古老的箭头

## ★ 位置截图 ★



■捕梦网 01



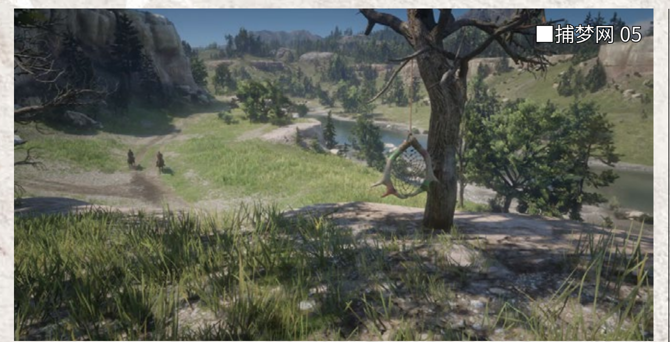
■捕梦网 02



■捕梦网 03

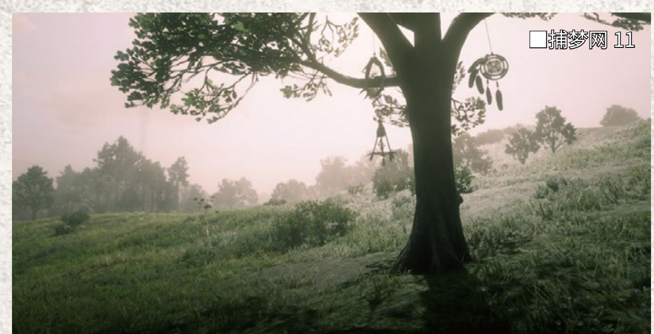


■捕梦网 04


■捕梦网 05


■捕梦网 10


■捕梦网 06


■捕梦网 11


■捕梦网 07


■捕梦网 12


■捕梦网 08


■捕梦网 13


■捕梦网 09

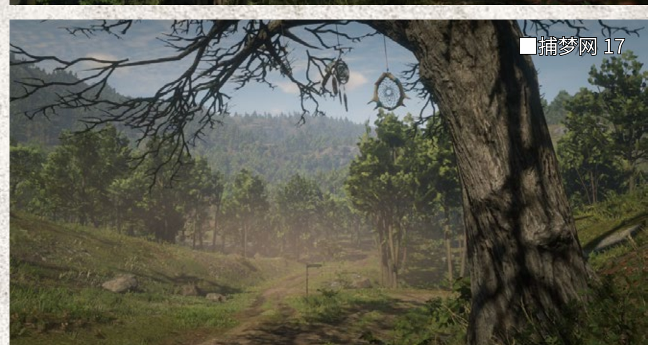

■捕梦网 14


■捕梦网 15

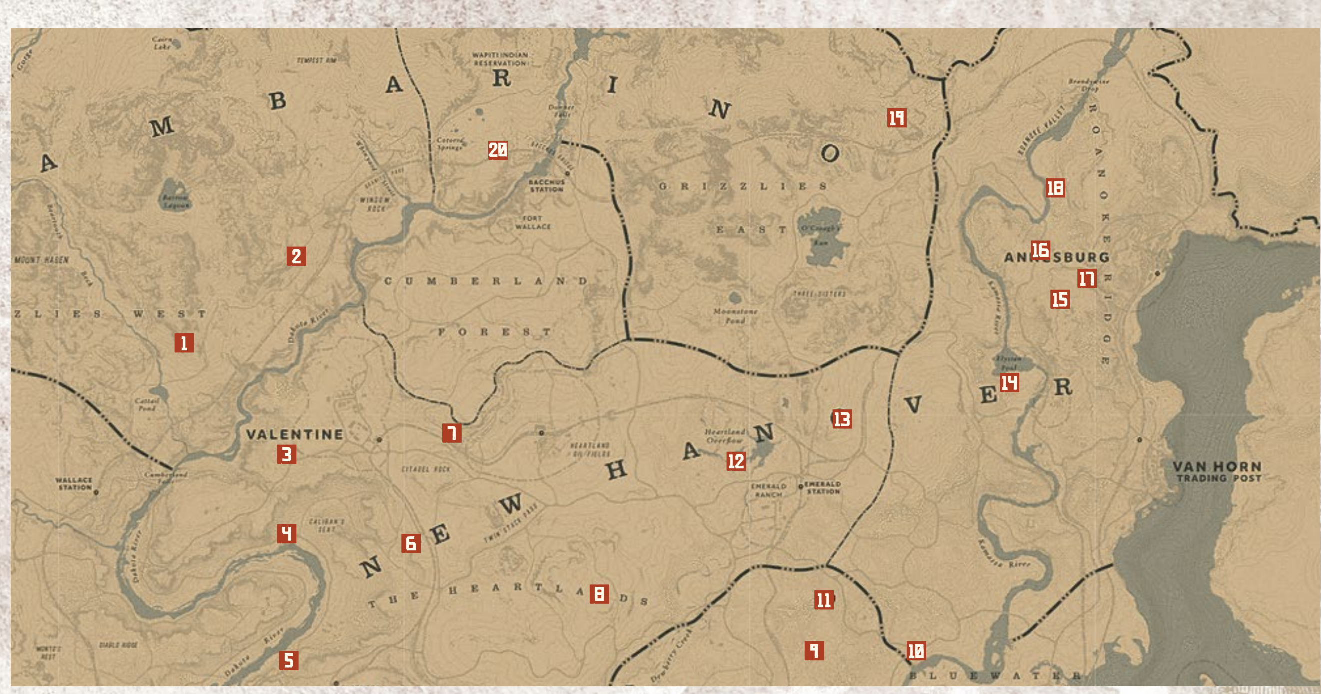

■捕梦网 18


■捕梦网 16


■捕梦网 19


■捕梦网 17


■捕梦网 20



# 特殊收集品

在大地图上存在着 34 件特殊收集品，这些收集品多半是近战武器和头部饰品，不过其中也有两张藏宝图碎片，并可通过拼好的藏宝图来获得一把好枪。如果想达成 100% 完成度所要求的武器数量，就不能错过特殊收集品中的那些武器。

| 编号 | 名称 | 位置 |
|---|---|---|
| 01 | 古代手斧 | 插在山坡上两个柱子下的靶子上 |
| 02 | 猪面具 | 挂在屠宰场的柱子上 |
| 03 | 双头短斧 | 插在华莱士站西北方向的树桩上（地图上附近有一个黑点） |
| 04 | 劈砍短斧 | 插在压扁的小屋外的一个木柱上 |
| 05 | 猎人短斧 | 插在多德坡外的一个木柱上 |
| 06 | 生锈的双头短斧 | 插在安尼斯堡镇内的一个木桩上（离某间房子很近） |
| 07 | 生锈的猎人短斧 | 插在玛莎的情郎西边的木桩上 |
| 08 | 黑美利奴绵羊 | 搜索这片区域会看到这只黑绵羊，击毙后能从其身上搜到金质结婚戒指 |
| 09 | 猫头骨面具 | 在水边一间半倒塌的木屋里，需要从屋顶破洞进入 |
| 10 | 内战哈迪帽 | 布伦南德堡垒的隐藏地下室里（入口在从正门进入后右手边的屋子里） |
| 11 | 内战刀 | 与内战哈迪帽在同一个隐藏地下室里 |
| 12 | 陨星 | 在陨石之屋里（屋内情况比较血腥，慎入） |
| 13 | 三角帽 | 在一艘搁浅的船上，旁边有个锁箱 |
| 14 | 公羊头骨面具 | 挂在岔路酒馆一个凉棚的柱子上 |
| 15 | 内华达帽 | 瀑布后面，需要步行从瀑布东边的山路绕下去 |
| 16 | 藏宝图碎片 | 在隐居的女人屋子的抽屉里 |
| 17 | 藏宝图碎片 | 在隐士屋子的茶几里（干掉隐士可以拿走他的稀有霰弹枪） |
| 18 | 奥蒂斯·米勒的左轮手枪 & 色情照片 | 拿到上面两张藏宝图碎片后才能在这里的一个山洞里获得（剧情需推进至尾声 第一部分） |
| 19 | 维京头盔 | 在路边的古墓里 |
| 20 | 维京短斧 | 在路边的古墓里 |
| 21 | 《奥蒂斯·米勒和黑心女士》 | 在奥斯曼果园里 |
| 22 | 《奥蒂斯·米勒和阿拉伯王子》 | 在克劳森之息的床头柜上 |
| 23 | 《奥蒂斯·米勒和来自纽约的男孩》 | 在乐土的一间废弃的教室的讲桌上 |
| 24 | 《西部群英记》第132期 | 在唐斯牧场一间屋子的床边 |
| 25 | 《弗兰克·赫克的惊人实录》第 102 期 | 在唐胡里奥湖小屋里 |
| 26 | 宽刃刀 & 矿工头盔 | 在一个矿洞深处的尸体附近（需要先用入口的起爆器炸开石头） |
| 27 | 角柄刀 | 插在一头死熊的身上 |
| 28 | 损坏的海贼刀 | 在水边一艘破旧的小船上，旁边有一具骷髅 |
| 29 | 石斧 | 必须先在《横行霸道 ONLINE》中完成关联任务后才能获得 |
| 30 | 鲍鱼壳碎片 | 在罗兹的警长办公室北边的一间旧房子的桌上 |
| 31 | 莫里恩头盔 | 在 MOUNT HAGEN 山顶一具冻僵的移民尸体头上 |
| 32 | 稻草人帽 | 在翡翠牧场西边的田地里，需要先开枪打下稻草人的帽子才能获得 |
| 33 | 异教徒头骨面具 | 在草莓镇的西边，一处画着白色奇特符号的空地中央 |
| 34 | 钴蓝硅化木 | 雪山的一个洞穴里，放在废弃马车的箱子里 |



# 作弊码

在游戏中调出暂停菜单后，选择设置，然后按△/Y 键，即可进入作弊菜单。在作弊菜单中，按△/Y 键可输入作弊码，玩家输入成功的作弊码会保存下去。由于官方没有公布全部作弊码，目前还有两条作弊码还没有被玩家试出来。

作弊码全部是以英文短句的形式出现的。输入时，字母大小写没有影响，但是空格有影响，标点符号必须是英文状态下的。以“Run! Run! Run!”为例，玩家既可以输入 R，也可以输入 r，但感叹号必须是英文状态下的。另外每个 ! 和 R 之间都有一个空格，这个空格无法省略、必须输入。

部分作弊码需要在游戏中达成一定条件才能生效，这些条件全部是购买对应的报纸。作弊码很好很强大，但开启之后无法存档，无法获得成就 / 奖杯。

| 需要输入的字符 | 对应效果 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| Abundance is the dullest desire | 无限弹药 | 购买报纸（第 1 章后） |
| A simple life, a beautiful death | 基础武器 | - |
| Greed is American Virtue | 重型武器 | 购买报纸（第 3 章故事任务“广告，美国的新派艺术”完成后） |
| Death is silence | 潜行武器 | - |
| History is written by fools | 神枪手武器 | - |
| You long for sight and see nothing | 战争迷雾（展示完整地图） | 购买报纸（第 3 章故事任务“古仇今恨”完成后） |
| Greed is now a virtue | 增加 500 美元 | - |
| Vanity. All is vanity | 拥有所有装束 | - |
| Eat of Knowledge | 学习所有配方 | - |
| Share | 购买所有营地升级 | - |
| Virtue Unearned is not virtue | 增加荣誉值 | 购买报纸（第 4 章故事任务“城市消遣”完成后） |
| You revel in your disgrace, I see | 减少荣誉值 | - |
| Be greedy only for foresight | 无限死神之眼 | - |
| The lucky be strong evermore | 无限体力值 | 购买报纸（第 5 章后） |
| （暂时不明） | 设置死神之眼为 1 级 | （暂时不明） |
| Make me better | 设置死神之眼为 2 级 | - |
| I shall be better | 设置死神之眼为 3 级 | - |
| I still seek more | 设置死神之眼为 4 级 | - |

| 需要输入的字符 | 对应效果 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| I seek and I find | 设置死神之眼为 5 级 | - |
| You flourish before you die | 将生命值、体力值、死神之眼条设置至全满 | - |
| Seek all the bounty of this place | 增加生命值、体力值、死神之眼条 | - |
| You Seek More Than The World Offers | 强化生命值、体力值、死神之眼条 | 购买报纸（第 6 章故事任务“国王之子”完成后） |
| My kingdom is a horse | 提高马匹默契度 | - |
| Better than my dog | 增加口哨召唤马匹的距离 | - |
| A fool on command | 醉酒 | - |
| Run! Run! Run! | 生成赛马 | - |
| You are a beast built for war | 生成战马 | 购买报纸（完成尾声后） |
| You want more than you have | 生成特优马 | - |
| You want something new | 生成随机马匹 | - |
| The best of the old ways | 生成驿站马车 | - |
| Keep your dreams light | 生成马车 | - |
| Keep your dreams simple | 生成轻型马车 | - |
| Would you be happier as a clown? | 生成马戏团的马车 | 购买报纸（完成尾声后） |
| You want punishment | 提高通缉等级 | - |
| You want freedom | 降低通缉等级 | - |
| （暂时不明） | 撤销所有的赏金和封锁 | （暂时不明） |

# 彩蛋 & 小发现

按照 Rockstar 开放世界游戏的惯例，在本作中存在着无数的彩蛋和小秘密等待玩家去发现。由于游戏仅发售了很短的时间，目前还存在着大量未解之谜，已知的几个著名谜团包括公主下落之谜、全景地图之谜、外星人之谜、魔法阵之谜等等。考虑到 2013 年发售的《横行霸道 V》至今还有一些秘密没被玩家挖掘出来，要想把本文的秘密全部揭开，恐怕还需要漫长的时间。本文仅作抛砖引玉之用。

## ★ 结局后的同伴剧情 ★

**注：下文包含严重剧透！**

**落雨：**在安尼斯堡火车站能遇到他，他已经和幸存下来的族人去了加拿大。见面之后约翰的荣誉值将获得巨幅提升。

**玛丽贝思：**在瓦伦丁火车站能遇到她，之后她会把她写的小说《庄园夫人》送给你。这是她用莱斯利 · 杜邦的笔名写作的第 4 部小说，火爆异常，在所有书店都卖到脱销。

**蒂莉：**在圣丹尼斯的裁缝铺附近的电车站能找到蒂莉，她和一位律师结了婚，而且要当妈妈了。

**皮尔逊：**他在罗兹开起了杂货店。作为老熟人的优待，你永远都无法抢劫这家杂货店。

**斯旺森：**在报纸上可以看到他洗心革面，成为了一名令人尊敬的神父。

## 布雷斯韦特的秘密

注：下文可能包含剧透。

第 4 章后回到布雷斯韦特庄园，也就是第 3 章快结束时被众人血洗后放火烧掉的豪宅（下图 1）。过去的豪宅，如今已被烧成了平地，在地图上能看到有一具尸体的标记，走近一看原来就是被众人放生后冲进火海的那位老太太凯瑟琳。搜索她已被烧得惨不忍睹的尸体，能获得凯瑟琳的胸针。在这具尸体稍偏东的地方，还能找到一个锁箱，里面是金块。

在完成以上步骤后，过一段时间，在西西卡监狱岛西边的沼泽的某棵大树下会出现一个锁箱（下图 2），里面是布雷斯韦特和格雷两大家族祖先留下的信。




## 布雷斯韦特修女

在布雷斯韦特庄园西边的树林里，有一个像厕所一样的小木屋，靠近会发现里面有一个女人，窥探后有剧情，用主视角观看的话还能看到她的样子。第 6 章结束后再来，发现她已经死了。

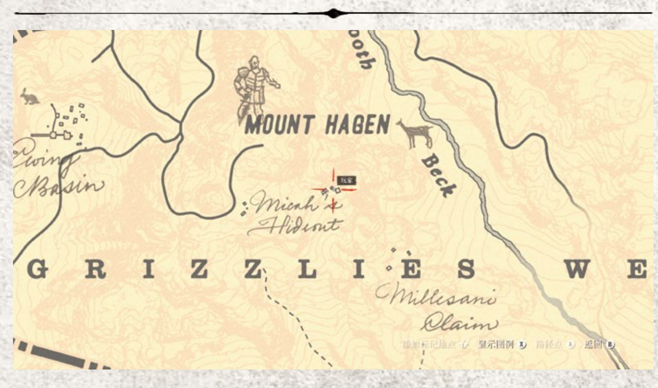
在第 6 章的故事任务“真爱之路：第 5 部分”中，如果载着佩内洛普大小姐来到这里，她会透露一些关于里面的人的故事。




## 迈卡的佩枪

注：下文可能包含剧透。

通关后，回到最终决战的 MOUNT HAGEN 山顶，还能看到迈卡的尸体还躺在地上。在尸体身边能找到迈卡的左轮手枪，这是一件特殊武器，无法自定义。




## 格雷家的信

注：下文可能包含剧透。

完成故事任务“小镇信步”后，来到格雷家大宅的后门，会看到一位死去的老人坐在椅子上，旁边还有一封信。这位老人是格雷家的当家，信中揭露了格雷家祖先的一些情报。




## 腰里藏灯大法

正常情况下提灯必须由主人公手持才能照明，因此提灯时只能使用单手武器。但有办法可以把提灯藏在腰间并继续起到照明的作用。具体步骤如下：

1. 将马停在任意一种可以采集的植物旁。
2. 下马，调出提灯。
3. 按住□ /X 键不放进行采集，可以看到主人公会先将提灯藏在腰间，再进行采集。
4. 完成采集后，马上连按△ /Y 键，以上马动作来取消主人公手持提灯的动作。
5. 在上马的瞬间，立刻调出武器盘，让主人公手持任意一种武器。

完成以上操作后，主人公就会将提灯藏在腰间，并自由使用任意武器，十分方便。

## UFO

在翡翠牧场北边小池塘旁有一间小屋，进去之后发现这里似乎进行过某种神秘的仪式，里面的人全都变成了森森白骨。仔细搜索一下能找到不少好东西，尤其是壁炉里还有陈年海盗朗姆酒。在类似祭司一样的人身边，能找到一张纸条，上面写着入夜后两点会有神降临。在这里直接扎营，到半夜之后再摸过来，进入小屋后就会发现 UFO 出现在你的头顶。




## 冲秘人

来到如图所示的位置，会发现一间貌似属于画家的小屋，屋子里有很多画作，中央更是有一幅正在创作的画，但屋内空无一人。仔细搜索这间屋子，会发现很多暗示性质的留言，例如预言亚瑟的结局是从风雪到洞穴。根据玩家在第 2 章故事任务“礼貌社会 瓦伦丁风范”中是否杀死某人，屋子的某条留言会发生变化。此外这里已经暗示犰狳镇会遭受霍乱袭击，但某个与月亮有关的人会幸免一死。

每隔一段时间再来访问此处的话，会看到那幅画渐渐趋于完成。当画彻底完成时，望向镜子，就会发现画中人竟然会出现在你的身后，但如果你扭转视角的话是看不到他的。这时调查画会出现新的信息。这个彩蛋其实是向《荒野大救赎》初代的陌生人任务“I know you”致敬的，这个画中人就是任务中出现的那位刀枪不入的神秘人，其真实身分应该和死神有关。

去犰狳镇上找幸存下来的杂货铺老板，会发现他的店里摆着神秘人的画像。与他对话的话可以聊起这件事。另外搜他的身能找到一封信，信与以上事件无关，不触发一样能搜到这封信。




## 无限金条 BUG

**这个BUG仅适用于游戏最初的版本。**

当玩家到达第二章马掌望台营地后，营地西南面有一处被烧焦的城镇废墟，其中一间房屋内的桌子下方可以找到一个锁箱。调查锁箱打开后可以看到金条与一个配方，不要操作，直接原地存档读档，然后回到锁箱的位置，会发现锁箱仍然是处于打开状态，此时便可以无限拾取箱子内的金条。当玩家关上锁箱后 BUG 便会失效，而下次再进行同样的操作依然可以开启 BUG，简单快捷，毫无副作用。

背包最大可以容纳 30 根金条，在黑市可以售出 15000 美金。由于在第六章结尾时剧情会没收玩家所有的现金，因此推荐玩家刷足金钱后在背包内再备足一些金条，以便通关之后出售。






## 前往墨西哥 & 回到瓜玛

**这个 BUG 仅适用于游戏最初的版本。**

利用 BUG，玩家可以前往墨西哥，或是回到瓜玛。

1. 首先玩家需要通关游戏，之后前往整个地图的左下角。



2. 来到这条河边，按箭头所示方向渡河。



3. 过河后沿着这条小土沟前进，一直到尽头。



4. 此时打开地图的话，大概是这个样子。




5. 接下来你要做两件事。首先是骑马拼命往这条沟上挤，如果成功挤上去的话，就下马狂按住□ /X 键让约翰不断跌倒。如果运气好的话，约翰会跌倒到山坡上，这样就可以一路狂奔至墨西哥了。没有马的话就用作弊码调一匹出来好了，虽然不能保存，但使用本 BUG 后本来也不推荐保存（否则有可能出现坏档的情况）。这时你会发现，原来游戏里已经做出了一个完整的墨西哥，只是目前没有 NPC 活动的痕迹。而往墨西哥的东南边移动，在尽头会看到一片水域。渡过这边水域，你就会发现自己突然出现在瓜玛西北面的海里。



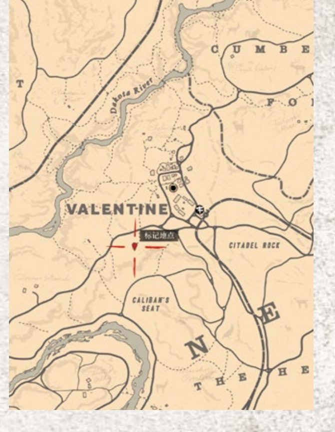
## 区域事件

游戏中存在着 3 个区域事件，其特征是整个事件分为 4～5 个阶段，无论玩家是否参与，事件都会自行发生，并在尾声 第一部分时自行结束。因此要想看齐全部事件的话，就需要尽早参与了。

阿普尔西德木材公司盛衰记




海狸山脊的父子奋斗史




挺进！中央联合铁路线




## 其他

·估计不少人直到通关都不知道，在大地图上按□ /X 键调出地标菜单后，在地标菜单的下方是会显示中文地名的，只是这行字非常小。
·枪膛里的子弹快打完时，打开死之眼后立即取消，即可实现快速上弹。
·相信大部分观看时间都是按↓键，其实在暂停菜单界面就有时间显示。
· 身处野外，如果想快速跳过雨天，只要选择驻营，然后进行制作，马上就会雨过天晴。
· 如果想杀死人们饲养的牛羊等动物又怕减荣誉值，只要先打开栅栏把它们赶远，再杀就没事了。
·亚瑟和约翰都喜欢在地图上做标记。不过即使是对同一个东西的记录，亚瑟画得又好，评语也很专业，约翰就完全是敷衍了事。
· 多次激怒营地同伴的话会被同伴殴打，荣誉值也会狂减。
·夜晚打破棚屋的油灯会引发火灾，但火势再大也不会把棚屋烧成白地。
· 在前几章的流程中，如果主人公长时间不回营地的话，会遇到同伴出来找人。
· 绳索可以站在高处对低处的人使用。
· 圣丹尼斯的表演有很多种变化，如果是特技表演的话，可以通过一直嘲讽表演者的方法来提高他们失败的几率。

# 全成就/白金指南

## 综述

| 奖杯总数 | 52 | 铜杯 | 44 | 银杯 | 4 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

单机部分的成就/奖杯大体可分为故事流程、完成度、独立奖杯3个类别，玩家在推进流程时需要额外注意这些仅对应成就/奖杯的单独项目，个别会因为流程错过，另一部分则推荐等到完成度100%之后再来补齐。

| 成就总数 | 51 |
|---|---|
| 全成就/奖杯难度 | 9/10 |
| 全成就/奖杯所需时间 | 200小时+ |
| 在线成就/奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无会错过的成就/奖杯 | 有 |
| 成就/奖杯 BUG | 有 |
| 特殊需求 | 无 |

### 传说西部
解锁条件 西部传说
获取方法 获得所有奖杯。

### 重归泥土 20点/
解锁条件 完成第1章

### 不过皮外伤 10点/
解锁条件 完成“回忆，粉墨登场”

### 去更青的草原 20点/
解锁条件 完成第2章

### 握手言和 20点/
解锁条件 完成第3章

### 冲刷上岸 20点/
解锁条件 完成第4章

### 叛徒必死 20点/
解锁条件 完成第5章

### 事不过三 10点/
解锁条件 完成“再见了，亲爱的朋友”

### 救赎 30点/
解锁条件 完成“血仇，血债，血偿”

### 牛仔建筑工 10点/
解锁条件 完成“新耶路撒冷”

### 无尽的夏日 20点/
解锁条件 完成尾声

### 伸出援手 30点/
解锁条件 完成所有可选的荣誉故事任务
获取方法 该成就/奖杯会错过，需要在流程中完成以下任务，不能通过重玩任务的方式来补全。

**第二章**

放债与更多罪孽：第3部分*
真爱易逝：第3部分*
童叟无欺的蛇油*

**第三章**

放债与更多罪孽：第4部分*
真爱之路：第2部分*
真爱之路：第3部分*

**第四章**

放债与更多罪孽：第5部分*
帮修士一把*
修士修女一家亲*
曾经的梦想：第2部分*

**第六章**

放债与更多罪孽：第7部分*
真爱之路：第5部分*
毋须宽恕：第1部分*
毋须宽恕：第2部分*
善恶参半*
考古学入门*
盗亦有道*
寡妇莎迪·阿德勒：第2部分*

### 西部最强 100点/
解锁条件 完成度达到100%

### 淘金潮 50点/
解锁条件 在故事任务中获得70块金牌

### 狐朋狗友 20点/
解锁条件 在每个营地完成一次同伴活动

第二、三、四章玩家都会更换营地，在每个营地至少完成一次同伴活动任务即可在第四章获得成就/奖杯。

注意第四章后便无法获得该成就/奖杯，并且第四章任务一定几率会出现无法触发同伴任务的BUG。在第四章完成任务“正人君子安吉洛·勃朗特”后，玩家会在营地内庆祝，此时回到房间睡觉12小时到达中午，如果营地内未出现同伴活动则高概率触发了BUG，立马读取最后的自动存档直到营地内出现同伴任务并完成它。

### 茶余饭后 10点/
解锁条件 参与所有小游戏

### 肆无忌惮 20点/
解锁条件 从4个农庄房屋中找到藏匿物

### 人工智能 10点/
解锁条件 发现马尔科·德拉吉奇的命运

### 劫富济己 10点/
解锁条件 抢劫或搜刮$250

### 施舍穷人 10点/
解锁条件 在帮派的什一税箱捐赠250美元
获取方法 第四章完成后营地内不再拥有帮派税箱系统，务必在此之前获得该成就/奖杯。

### 有钱任性 10点/
解锁条件 在商铺中累计花费$5000

### 极端人格 10点/
解锁条件 达到最高或最低荣誉等级
获取方法 只有到达第六章玩家才能获得最高荣誉等级。

### 西部陌生人 30点/
解锁条件 完成10条陌生人任务线

### 逍遥法外 20点/
解锁条件 在被所有州悬赏$250的情况下存活3天
获取方法 地图最北区域由于人烟稀少，很难触发通缉。建议玩家用绳索套住平民拖行，这样被其他人目击到的话便会触发通缉，之后不停击杀警察即可提高悬赏金。

### 收藏家 20点/
解锁条件 完成任意一条收集品任务线

### 祭奠逝者 20点/
解锁条件 找到每一位逝去同伴的坟墓

### 跑腿小子 10点/
解锁条件 交付5件营地伙伴请求的物品
获取方法 会错过的成就/奖杯，务必在第四章结束之前完成。



缔造神话 西部传说 LEGEND 西部之王




### 一门艺术 10点

解锁条件 给松鼠标本找一个永久的家

获取方法 玩家首先需要完成陌生人任务“野生动物艺术展示”5次委托，之后玩家会收到邀请函并获得松鼠标本。

将标本放置在家中后过去24小时便会触发任务的最后一步，玩家需要找到松鼠标本并放回原处。前五个都在比彻之愿即可找到：第一个在卧室的储物箱内，第二个在卧室的烟囱内，第三个需要从厨房到达阁楼才能发现，第四个在羊圈中的手推车内，第五个在谷仓旁牛棚二楼，第六个位于草莓镇西北方向尚恩山的山顶。




### 自给自足 10点

解锁条件 在故事模式中制作30件不同的物品

### 剥皮成瘾 30点

解锁条件 在故事模式中剥下每种动物的皮毛

获取方法 无需第五章地图内的动物。

### 动物学家 20点

解锁条件 在故事模式中观察每个州的每种动物

获取方法 无需第五章地图内的动物。

### 大得离谱！ 20点

解锁条件 捕获至少重达16磅（7.3公斤）的鱼

### 全副武装 10点

解锁条件 升级一把佩枪或长武器上所有可升级的部件

### 熊罴之士 10点

解锁条件 在故事模式中遭受熊的攻击并最终反杀18次

获取方法 当被大灰熊看到时主动被其攻击，此时会触发QTE，连打○/B键，摆脱熊的束缚后立即连按R2/RT键开枪击杀熊即算完成一次。

### 人马一心 10点

解锁条件 与马匹的默契度达到最大等级

### 逃出生天 5点

解锁条件 Red Dead在线模式：完成序章

### 系列专精 10点

解锁条件 Red Dead在线模式：参加一个系列赛

### 雇佣枪手 10点

解锁条件 Red Dead在线模式：从世界各地的人手中接受10次自由模式任务

### 经历丰富 10点

解锁条件 Red Dead在线模式：参与5次自由模式活动

### 蓄势待发 20点

解锁条件 Red Dead在线模式：从奖章获得5枚金腰带扣

### 出类拔萃 30点

解锁条件 Red Dead在线模式：达成MVP 3次（在有至少4名玩家的回合）

### 五马当先 20点

解锁条件 Red Dead在线模式：同时拥有5匹马

### 初出茅庐 10点

解锁条件 Red Red Dead在线模式：达到10级

### 名声远扬 100点

解锁条件 Red Dead在线模式：达到50级

### 兵不厌烦 20点

解锁条件 Red Dead在线模式：成功反击敌对团队发起的自由模式任务

### 安居乐俗 20点

解锁条件 Red Dead在线模式：购买5项营地改造

### 私造弹药 10点

解锁条件 Red Dead在线模式：制作25个弹药

### 团结就是力量 5点

解锁条件 Red Dead在线模式：成立一个固定团队

### 制作大师 10点

解锁条件 Red Dead在线模式：制作20件物品（不含弹药）

### 嗜杀成性 10点

解锁条件 Red Dead在线模式：卖给肉铺20件物品

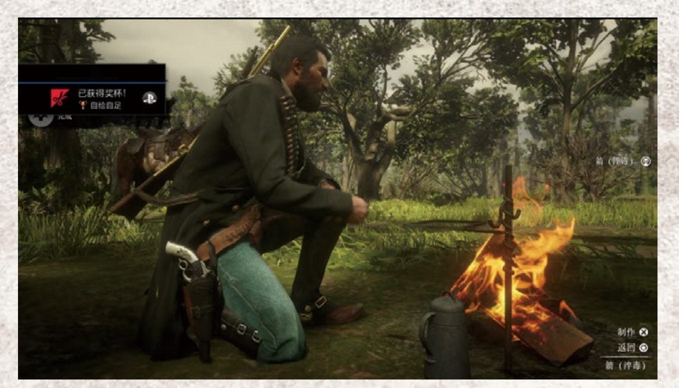
### 神农采草 20点

解锁条件 Red Dead在线模式：采摘25株草药。

### 团结致胜 10点

解锁条件 Red Dead在线模式：在至少有2位玩家的团队中完成一个自由模式任务







# RED DEAD ONLINE BETA

在发售一个多月后，《荒野大镖客 在线》的BETA版如期而至。而作为BETA版，出现问题自然是难免的。物价偏高、赚钱手段少、任务种类少、对战模式少是现版本的主要问题。而从 Rockstar 的态度看来，前两点在短期内是不打算改的了。但游戏本身的架构已经足够吸引，游乐场已经建好了，接下来就看 Rockstar 怎么往里面塞游乐项目了。本期研究将给各位读者带来 BETA 版的一些基本要点，让玩家们在正式版上线前先做好开荒的准备。

文编 三日月 美编 雷普利

## 在线版和单机版的差异

《荒野大镖客 在线》（以下简称为《在线》）的系统和地图都是基于单机版，玩家甚至能在游戏中找到不少熟悉的面孔（其中还有来自前作的老角色），但基于这是一个在线模式，在系统上肯定会和单机版有所区别。因此在刚开始接触《在线》时，玩家需要先适应一下其中的差异。

1. 死神之眼系统的功能被修改，没有了原来的子弹时间，而变成了类似于技能的存在。

2. 道具、武器和服装的价格被大幅度提高，虽然在听从玩家意见后，Rockstar 调低了价格，但由于同时将赚钱的方法（例如狩猎、钓鱼等）所能赚到的钱调低，因此一来一回，玩家缺钱的状况依然没有太大改善。

3. 荣誉系统依旧存在，而且增减的方式基本和单机版类似。除了日常行动以外，在部分主线任务中玩家的队伍还需要作出抉择，根据抉择的不同，荣誉值会发生相应的变化，荣誉值的高低还会影响玩家能够触发的主线任务。如果要想快速调整荣誉值的话，玩家可以花三个黄金在 NPC“老伙计琼斯”提高或者降低自己的荣誉值。值得一提的是，在目前的 BETA 版中，除了影响任务触发和影响玩家称号以外，荣誉值没有任何作用。

4. 犯罪系统在单机版的基础上删除了“悬赏金”，无论玩家犯下多么严重的罪行，只要能够逃离法网（或者死掉），过去犯下的罪就会一笔勾销，自然也不会有什么悬赏金的设定。

5.《在线》的货币分成两种，我们熟悉的美元，也就是一般货币，和黄金。黄金可以用于解锁道具 / 装备 / 服装（钱不够），暂时的获得方法只有完成任务、完成差事、通过藏宝图找到宝藏、在对战模式与玩家对战（无论胜负）和清空匪徒藏身处，但效率非常低。当然，想必看到这里各位读者已经明白了，黄金将会是正式版中的氪金点，部分服装、马匹和装饰品只能用黄金来兑换，不过影响游戏平衡的武器、道具等都不需要黄金解锁。

6. 单机中的“陌生人任务”变成了差事，玩家可以从这些陌生人接到任务。任务的目标一般是杀人、护送、救人等等，部分任务会有一个额外的目标，诸如不被发现或者不杀人，完成额外目标可以获得更多的金钱和经验值作为奖励。但必须注意的是，每当任务进入“护送”阶段，系统会提示战局中的其他玩家，一旦其他玩家攻击玩家或者其保护对象就会触发特殊任务，攻击方如果偷袭得手能够获得奖励，反之防守方防守成功也能获得奖励。因此这种任务笔者的建议是找队友一起完成，现在网战的趋势是落单的玩家在做差事时被攻击的几率会变得很高。

7. 按住方向键←可以呼出商品目录并随时随地购买除了营地升级以外的所有商品，除了武器以外的商品会直接寄到车站或者营地，武器则是直接入手。当然，玩家依旧可以亲自去商店购买，而自定义项目，诸如武器改装和马匹换装依旧只能在各自的商店中进行。

8. 玩家不能随时驻营，但可以花两美元重新设立一个营地。营地就是玩家的大本营，暂时的用途除了烤肉和在野外用品店购买商品以外毫无用处，野外商品店购买的内容多是一些装饰，价格不菲。帐篷和快速旅行点是少有的比较有用的功能，前者可以增加玩家在营地休息时回复的效率，后者则能让营地本身成为一个快速旅行点（然而还是要花钱）。可惜的两者价格和解锁等级都不低，BETA 版时实用性不高。




## 如何升级

《在线》无论是解锁技能还是其他什么东西，玩家都需要到达一定等级才能解锁，然后才能花钱购买，因此如何快速升级成为了玩家的一个大难题。就目前的版本来说，经验值获得量最大的方法当然是完成主线任务，然而由于每个主线任务是挺长的，因此实际上效率并不高。另一个比较有效率的方法是游玩对战模式，优点是这个过程并不会很枯燥，在升级的同时还能赚点钱和金块，缺点是这个方法的效率和玩家的操作水平成正比，你水平越好，当然升级就越快，然而如果你是个手残的话，那么你就得一边忍受各种花式被虐，一边缓慢地提升等级了。

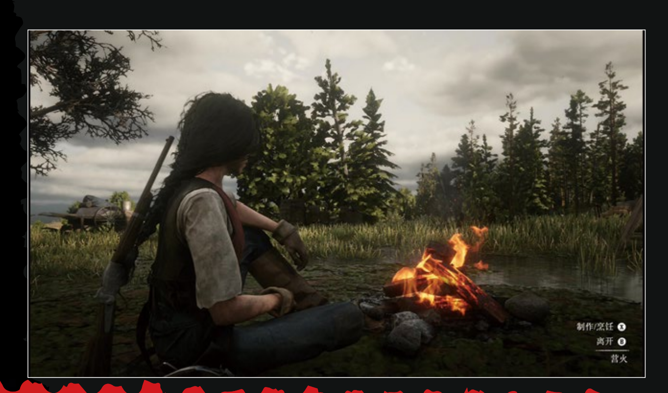
第二个有效率的方法是做陌生人任务（差事），在完成所有额外条件的情况下（例如不杀人、不被发现等等），完成一次差事可以获得数百经验值和 15 美元。和主线任务不同的是，这个方法的效率除了取决于玩家水平以外，还要看其他玩家妨不妨碍你。要是被偷袭得手的话，玩家所能获得的奖励会大幅度减少。

最后一个方法就是刷藏身处，藏身处的位置可以参考文末的地图。藏身处的设定和单机版类似，玩家需要做的事情就是全灭里面的敌人，然后按照自己喜好处置剩下的头领，放掉可以提高荣誉值，反之则降低。完成藏身处后

TIPS 转世赚钱法：在目前的版本中，删除人物时虽然会丢失人物相关的所有进度，包括武器、道具、等级和挑战完成度等等，但金钱却是保留的（包括黄金）。因此不嫌麻烦的玩家可以通过重复创建新角色来完成主线任务以及藏宝图来刷钱，任务打完了就删掉角色重来。

除了能够获得经验值作为奖励以外，玩家还可以搜刮一下藏身处以获得额外的道具奖励。不过刷藏身处本身是非常看脸的，在 Rockstar 调整过后，藏身处的重生时间被大幅度延长，加上其他玩家也会以藏身处为目标，僧多粥少的局面在所难免。

“奖章”系统类似于单机中的“挑战”系统，玩家可以通过完成各种挑战来获得经验值以及金腰带扣作为奖励。这个方法并不能算是最有效率的一个方法，但它肯定是最有趣的。实际上并不是所有的奖章解锁难度都非常高，同时也不乏一些有趣的挑战，玩家可以根据自己的玩法来挑战相应的奖章。毕竟现在游戏还只是 BETA 版而已，慢慢玩才是享受游戏的最佳方式。

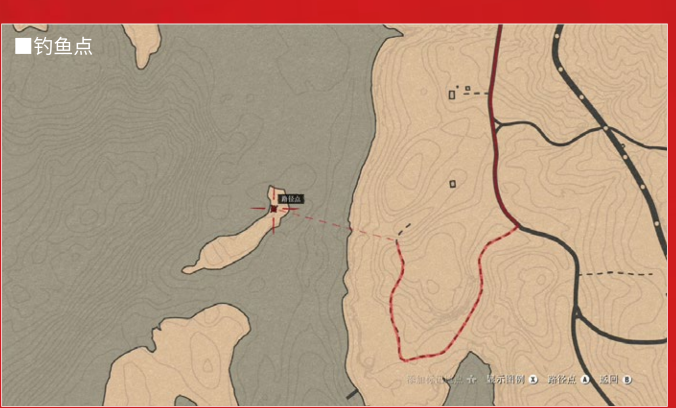



# 如何赚钱

在经过几次修正后，现版本之前存在的快速赚钱方式基本全没了，虽然差事奖励的金钱变多，但打猎和钓鱼的钱被降低。除了老老实实地对战、做差事和任务以外，玩家还可以通过打猎和钓鱼赚钱。钓鱼推荐在罗兹西北面的小岛上钓鱼，买好鱼竿（14 级解锁）和蚯蚓后就可以出发了。这个方法的好处是地点安全（一般不会有玩家闲到过来杀你），卖鱼的地方也很近，还可以顺便提升生命值上限，而且和打猎后的皮毛不同，这里钓到的鱼是直接塞口袋里的，即便掉线也不会消失。缺点就是过程太过沉闷，全手动操作，而且在 Rockstar 修正后，钓鱼的获利大概和巅峰期减少了差不多一半。（蚯蚓 50 美分一个，根据种类不同，鱼的卖价大概为 2.5 美元至 50 美分不等）

打猎则推荐在圣丹尼斯北边利用捕猎步枪打鸟，羽毛刷够了就班师回朝。和钓鱼可以提升生命最大值类似，这个方法可以顺便提升死神之眼的最大值。当然，和钓鱼类似，这个方法的赚钱效率并不是特别高。最后一个办法就是寻宝，玩家每隔五级可以获得一张藏宝图，宝藏中会有数额不定的金钱作为奖励，藏宝图还可以从敌人尸体搜刮到，但几率极低，基本看缘分。

另外说到“赚钱”就不得不说一下“省钱”，对于目标为全成就或者白金的玩家来说，要想解锁在线模式相关的成就 / 奖杯，玩家需要花费的金钱总额大约为 3000 美元，其中包括了五个马厩（1500 美元）、五匹不同的马（至少 200 美元）、创造固定团队（200 美元）和解锁配方（350 美元），加上期间的营地和马匹维护费用，以及弹药等补给品的费用。而即便是一般玩家，笔者也建议把钱花在刀刃上，诸如武器、马匹和营地升级。补给品，诸如药物和食物，还有衣服则不建议花太多的钱，前者可以通过采集药物自己调配和打猎来补充，后者只要买一件厚衣服用于探索严寒地形就足够了。




# 决战系列赛

不算赛马的两个模式，游戏暂时共有五个模式供玩家游玩，并统称为“决战系列赛”，分为小型和大型两种，两者区别只在于参加的人数。目前版本的推荐武器只有捕猎步枪和拉栓式步枪两种，前者准星缩圈速度极快，瞄准后将准星稍微往上调就能爆头秒杀对手，缺点是多用于中距离，而且除了打头其余部位伤害极低，后者威力高，不需要纠结于爆头，缺点是威力也没大到一击死，稳定性没有捕猎步枪高。近战推荐用霰弹枪，连发步枪和手枪除非你的枪法非常准，爆头率极高，要不然不推荐使用。另外玩家只能选择系列赛，至于是哪个模式完全是随机的。

## ●枪战

也就是传统的团队死斗模式，没什么好说的。

## ●寸土必争

占点模式，成功占点后队伍会得到分数，点越多，分数涨得越快。占到所有点，或者时限结束后分数最高的队伍获胜。这个模式的第一要点就是占点，杀人只是其次。枪法不好的玩家可以专门去占领没人防守的点，或者防守我方的点。前者可以打乱敌人的部署，或者直接偷到一个点，后者即便防守失败也能拖延一下时间。在大型系列赛中，对战的队伍会不止两个，那时候就需要队友配合和玩家自己随机应变了。

## ●篡位夺冠

在这个模式下，每次击杀玩家后能够获得的分数为目标头上的分数。举个例子，例如 A 当前的分数为 4，B 的分数为 1，B 杀死了 A，此时 B 的分数就是“4+1=5”，如果之后 A 分数没有发生任何变化并复仇成功，杀死了 B，那么 A 的分数就会变成“4+5=9”。每个玩家的当前分数可以在小雷达上看到，最高分还会直接显示在屏幕的上方。

这个模式的重点不在于杀多少人，而是在于在最适合的时间，杀分数最高的那个人。笔者的建议是后发制人，平时没事就蹲在草丛或者躲起来看戏，等到时间差不多或者高分的目标出现后再出击。另外在有分数的情况下，杀死零分的玩家并不会获得任何分数。

## ●理想武器

玩家会拥有数种武器，每种武器都以各自的分数，根据击杀难度，难度越高，分数越高，最高的斧子和近战匕首（7 分），最低为连发步枪（1 分）。这个模式推荐使用霰弹枪为主要武器，威力大而且分数不低（3 分）。遇到使用飞斧的敌人不需要慌，左右侧移或者飞扑（瞄准后按□ /X 键 + 左摇杆）就可以轻松躲开。

## ●刀无虚发

虽然玩起来和“大逃杀”有点类似，但相似的地方也就只有“缩圈”而已。缩圈想必很多玩家都很熟悉，随着时间的推移战场会越变越小。这个模式比较特殊的一点是，玩家的武器是固定只有一种，暂时只有弓箭和飞刀两个版本。由于在本作的设定中，玩家只有在攻击敌人或者蹲太久才会暴露在小地图上，因此理论上只要不出手，不被其他玩家看到，然后保持移动就能“隐身”。姑且不说弓箭，飞刀的特性决定了如果双方是同时出手的话，很大几率会两个玩家一起死。鉴于这个模式只要活到最后就是胜利，因此坐山观虎斗有时候也未尝不是一个战术。

## ●竞速

西部传统项目“赛马”被独立划分了出来。其中“竞速”是较为“传统”的规则，谁第一个冲过终点谁就是赢家。不同的是，和知名竞速类游戏《马力欧赛车》系列”类似，赛道上会放置有各种武器供玩家使用，而拿到武器后玩家是可以杀死其他玩家的。玩家死亡后会复活，但会消耗一些时间，从而被其他玩家追上。另外赛道上还会有补充体力的木桶，撞烂的话能够瞬间回满马的体力。

除了武器，玩家还可以通过肉搏（〇/B 键）来近身攻击其他玩家，但效果有限，最有效的方法还是直接用马屁股撞对手的马头，成功的话对手会立即翻马，翻马的副作用和死亡一样。另外必须注意的一点是，在追逐前方对手的同时，尽量避免跟在对手的马屁股后面，要不然对手翻马的时候，很大几率会拖累跟在后面的倒霉鬼一起翻马，场面可谓是极其壮观。最后，这个模式对于马的能力要求非常高，除非使用非常高级的马，要不然购买了普通版又没有好马的玩家就需要极好的运气才能战胜那些拥有好马的豪华版或者终极版玩家。

## ●开放竞速

和竞速类似，只不过玩家只需要通过所有的检查点，然后回到终点就算是赢，路线并不是固定的。一条有效率的路线可以在一定程度上弥补马性能上的不足。其余规则和细节和竞速一样，场景中依然会放着武器和回复体力用的木桶供玩家使用，玩家也可以尽情地妨碍其他对手。



## ●藏身处位置


西部之王
荒野大救赎 I
完全攻略
WANTED
JOHN MARSTON
MURDER
LAST SEEN AT
LACKWATER
200 ALIVE $400 DEAD

| PS3 | X360 |
|---|---|
| 荒野大救赎 | Rockstar Games |
| Red Dead Redemption | 动作冒险 美版 |
| 2010年5月18日 本地1人，在线2～16人 | 无对应周边 |
| 售价为59.99美元 | |

本文对应游戏语言：英文版

# 操作详解

## 人物操作

| PS3 | X360 | 说明 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 改变视角 |
| △ | Y | 环境互动 |
| □ | X | 奔跑 |
| × | A | 跳跃 |
| ○ | B | 上弹 |
| L1 | LB | 选择枪支 |
| R1 | RB | 靠近掩体 |
| L2 | LT | 瞄准 / 放大 |
| R2 | RT | 出拳 / 射击 |
| L3 | LS | 蹲下 |
| R3 | RS | 向后看 |
| L3+R3 | LS+RS | 死神之眼 |
| 方向键↑ | 方向键↑ | 呼唤马匹 |
| 方向键← | 方向键← | 视角切换为左 |
| 方向键→ | 方向键→ | 视角切换为右 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 小地图缩放级别 |
| SELECT | BACK | 背包 |
| START | START | 暂停 |

## 马匹操作

| PS3 | X360 | 说明 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角 |
| △ | Y | 上马 / 下马 |
| □ | X | 跳跃 / 跳上车辆 |
| × | A | 加速 / 与同伴骑马的速度保持一致（长按） |
| R1 | RB | 减速 / 驾驶马车时后退（长按） |
| R3 | RS | 向后看 |

# 状态系统

## 死神之眼

屏幕左下角的红色计量条便是死神之眼的计量条，按下L3+R3/LS+RS可以开启，之后画面会进入慢动作时间，此时玩家可以从容瞄准敌人或对敌人进行标记，依托死神之眼瞬间消灭大量敌人都是可能的。当死神之眼计量条下降时，可以通过道具或击杀敌人回复。

| 等级 | 取得任务 | 标记数量 | 标记方式 |
|---|---|---|---|
| 1 | 任务2 | 0 | 手动射击无法标记 |
| 2 | 任务11 | 手枪弹夹上限决定 | 自动标记 |
| 3 | 任务30 | 手枪弹夹上限决定 | 按R1/RT标记 |



## 马匹耐力

屏幕左下角的蓝色计量条是马匹的耐力计量槽，当任务中按住×/A时玩家会处于对NPC的跟随状态，这时无论马跑得快还是慢，计量槽都不会下降。而平常骑马时，按住×/A可以保持恒速，虽然速度不快但计量条也不会下降。而玩家想要加速时则要连打×/A，每按一次耐力槽就会下降一点，不过马匹每过一段时间也会恢复一定的耐力，因此寻找恢复和消耗之间的平衡是保持马匹续航的关键




## 荣誉与名望

### ★ 荣誉 ★

荣誉在游戏里是一个相当重要的数值，它的升降与玩家选择行为有关，总体来说当玩家进行帮助平民、帮助警官、惩治恶人这类善行时荣誉值就会提高。当玩家进行偷盗物品、攻击警官、杀死自己的马匹这类恶行时荣誉就会下降。

而它的加减也会影响游戏的方方面面，当玩家荣誉值高时John会在各地都受到欢迎，NPC会主动向玩家打招呼，主人公也会主动去赞美他人，商店也会有折扣。在低荣誉值时主人公会对他人恶语相向，做坏事时被通报的概率也会降低。



| 高荣誉等级 | | |
|---|---|---|
| 等级 | 称号 | 影响 |
| 1 | Honest Joe | 工作与通缉任务获得两倍赏金 |
| 2 | Peacemaker | 除了 Thieves' Landing 商店物品价格减少 50%，售卖价格增加 50%，服装 Duster outfit 解锁 |
| 3 | Hero | 玩家的一部分犯罪将会被警官忽略，玩家将在随机的修女处获得购买降低敌方枪支命中率的 Obscuridad del Santo Andres |
| 低荣誉级别 | | |
| 等级 | 称号 | 影响 |
| 1 | Rustler | 贿赂目击者的费用减少 50% |
| 2 | Road Agent | 在 Thieves' Landing 商店物品价格减少 50%，售卖价格增加 50%，吹口哨时可以召唤特殊马匹 Dark Horse |
| 3 | Desperado | 在进行谋杀时没有人敢去通报 |

### ★ 名望 ★

在游戏过程中 John 的种种冒险会逐渐成为西部人口中的传说，而这个过程就是名望值的上涨，与荣誉不同无论是当个亡命徒还是当个英雄，玩家的声望只会升不会降。当玩家的名望上升后，带来的大部分都是好处。

| 名望称号 | 影响 |
|---|---|
| NOBODY | 无 |
| GREENHORN | 解锁更多环境挑战 |
| BUCKAROO | 贿赂执法人员成本下降 25% |
| MERCENARY | 通缉时间从 24 小时变为 48 小时 |
| GUNSLINGER | 偷马永远不会被通缉并且能在沙龙获得免费饮料 |
| LEGEND | 玩家犯下的罪行赏金减半 |

## 通缉

当玩家做杀害平民、攻击执法人员、偷盗抢劫这样的坏事并被执法人员发现时，不仅荣誉值会下降，更会被悬赏通缉，悬赏越高来追捕玩家的执法人员越多。不过如果在做坏事时只有平民看到时，他们就会成为带有眼睛图标的“目击者”，目击者一旦向当地执法人员通告玩家的罪行，玩家就会进入通缉状态。但如果玩家贿赂目击者或杀死全部目击者，罪行就不会被揭发，也不会进入通缉状态。在执法人员无法发现的地方躲藏可以使通缉状态条下降，当其为零时玩家就摆脱了执法人员的追捕，但是赏金仍不会清除，玩家需要消灭其他通缉犯抵消，或到电报局提交赦免信来使赏金清零。






# 武器装备系统

## 武器

在游戏中武器是战斗的基础，枪类武器拥有威力、距离、射速、上弹速度、弹容量、备弹量 6 种不同的属性，本作虽然不像第一人称射击游戏那样枪械有着极大的手感差别，不过仍然有着各自不同的适应场合。

| 名称 | 取得方法 |
|---|---|
| Cattleman Revolver | 游戏初始获得 |
| Schofield Revolver | 在主线 30 中获得 |
| Double-action Revolver | 在主线 39 中获得，或在 Tesoro Azul 帮派藏身地点获得 |
| LeMat Revolver（稀有） | 完成主线 41 后在 Escalera 枪店 1250 美元购买 |
| Volcanic Pistol | 于 Armadillo 枪店花购买，或在 Twin Rocks 帮派藏身地获得 |
| Semi-automatic Pistol | 于 Escalera 枪店花 300 美元购买，或在 Fort Mercer 帮派藏身地获得 |
| High Power Pistol | 在主线 42 中获得 |
| Mauser Pistol（稀有） | 于 Blackwater 枪店花 800 美元购买 |

### ★ 手枪 ★ Revolvers/Pistols

手枪是游戏中最基础的武器，其特性是泛用性良好且拥有着全武器类型较快的射速，但由于弹容量普遍较小，总体来说适合进行中近身战斗。早期玩家能获得的左轮弹容量更是如此，在战斗中需要频繁上弹，有时进入敌人很多的房间容易吃亏，不过中后期的自动手枪基本弥补了这个缺点。另外手枪是惟一一种能够用在决斗中的武器，弹夹数量决定了标记数量，因此弹容量是决斗中衡量手枪好坏的重要标准。



## 猎刀 Hunting Knife

对于一个人人配枪的地区来说，猎刀攻击范围一般，很难在战斗中使用。同时在动物相关挑战中与猎刀相关的挑战难度也很高。在游戏中，主人公更多地用这把刀将动物剥皮、切断绳子。



## 霰弹枪 Shotguns

霰弹枪的作战距离地无须多言，在中远程威力尴尬，但近身战斗时是威力最大的武器。游戏初期能够买到的霰弹枪都只有两发弹容量，连续作战能力略显尴尬，很多时候只有在走出掩体，并在单挑时才能显现出优势，面对成群敌人没有招架之力。由于开阔场景更多，另外两把实用的霰弹枪要到中后期才能解锁，霰弹枪泛用性不是很强，只有在一些特殊场景才能发挥出最大实力。




| 名称 | 取得方法 |
|---|---|
| Double-barreled Shotgun | 在主线 21 中获得，或于 Armadillo 花 300 美元购买，或在 Tesoro Azul 帮派藏身地获得 |
| Sawed-off Shotgun | 荣誉值较低时于 Thieves' Landing 花 500 美元购买，或在 Pike's Basin 帮派藏身地获得 |
| Pump-action Shotgun | 在主线 42 中获得 |
| Semi-auto Shotgun（稀有） | 于 Escalera 花 1000 美元购买 |

## 狙击步枪 Scoped Rifles

游戏中这一种类的枪很少，特性为射击距离远、威力大，但射速非常低，开镜后视野狭窄，只适合进行远程攻击。在本作中的狙击步枪没有准星抖动，因此狙击难度不大，实用度较高，如果有狭长或空旷远距离场景，狙击步枪是这类战斗中的不二之选，可以高效安全地消灭敌人。而在敌人靠近时，由于狙击镜视野狭窄易用性较差。




| 名称 | 取得方法 |
|---|---|
| Rolling Block Rifle | 在主线 28 中获得 |
| Carcano Rifle（稀有） | 在主线 42 中获得，或于 Blackwater 枪店花 300 美元购买，或在 Gaptooth Breach 帮派藏身地获得 |
| Explosive Rifle | 购买 Liars and Cheats DLC 后于 Blackwater 枪店花 10000 美元购买 |

## 步枪 Repeaters/Rifles

步枪也是一种游戏早期就能获得武器，拥有中等的射速和较远的射程，是游戏中最常用的一种武器。总体来说，步枪可以分为两种，一种是弹容量量比较大的连发枪，这类步枪虽然比同类威力要低一些，但可以用较大的载弹量弥补这个缺点，在游戏中可以配合死神之眼进行大量标记，瞬间完成大量爆头。而另外一种则是威力较大的步枪，这类步枪载弹量较小但只要能击中敌人上半身，大概率能将敌人击杀，是死神之眼计量槽较低时与敌人火力很猛时的好帮手。




| 名称 | 取得方法 |
|---|---|
| Repeater Carbine | 在主线 2 中获得 |
| Winchester Repeater | 在主线 12 中获得，或于 Armadillo 枪店花 350 美元购买，在 Tumbleweed 帮派藏身地获得 |
| Henry Repeater | 在 Nosalida 帮派藏身地获得 |
| Evans Repeater（稀有） | 于 Blackwater 枪店花 1100 美元购买 |
| Springfield Rifle | 处于中立荣誉值 于 Thieves' Landing 枪店花 1100 美元购买 |
| Bolt Action Rifle | 在主线 40 中获得，或于 Escalera 枪店花 750 美元购买 |
| Buffalo Rifle | Master Hunter Challenges 达到五级 |

## 拳头 Fists

游戏中不多的非致命性攻击方式之一，无论将对面打倒多少次，敌人也不会死亡。在使用时，虽然看似只有出拳一招，实际却有许多变化。在按住 L2/LT 后，按 R2/RT 为出拳；按 R1/RB 为防御；按□ /X 可以进行回避；对敌人施加一定攻击后按△ /Y 可以将敌人放倒，按 R2/RT 还可以进行追打。而放开 L2/LT 时按 R2/RT 则可以推人。不过注意使用拳头的时候不要在人多的地方打，激发路人的敌意后就会从单挑变成群殴。




## 绳套 Lasso

游戏中游戏中另一种非致命攻击方式，在主线 6 中获得，用法和枪类似，L2/LT 举起绳套，按 R2/RT 可以把人套住，之后不要松开 L2/LT，顺着绳子走到被套的人身旁按△ /Y 可以把人捆起来，当面对一些随机事件中的小偷匪首之流可以把他们捆起来送到指定地点，这样的方式比杀掉他们能获得更多奖励。另外遇到野生马匹时还可以利用绳套将马捆起来，同样不松开 L2/LT 并按△ /Y 上马可以进入驯马环节。




## 投掷物 Thrown Weapons

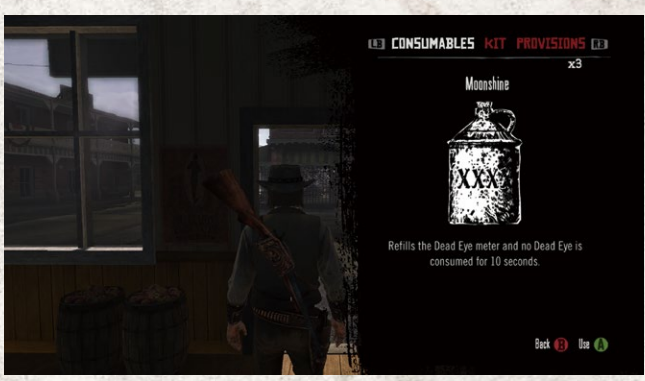
飞刀是惟一一种能够暗杀敌人的武器，攻击距离较短，不过只要不被发现就能无声无息解决一片敌人，适合在地形复杂的地区攻击。但由于游戏内大部分战斗都是子弹横飞的枪战，实际用到的情况并不多。而燃烧弹和炸药则是远距离大范围武器，是消灭扎堆敌人的利器。



| 名称 | 取得方法 |
|---|---|
| Fire Bottle | 在主线 27 中获得 |
| Dynamite | 完成 29 后获得 |
| Throwing Knives | 在主线 33 中获得 |

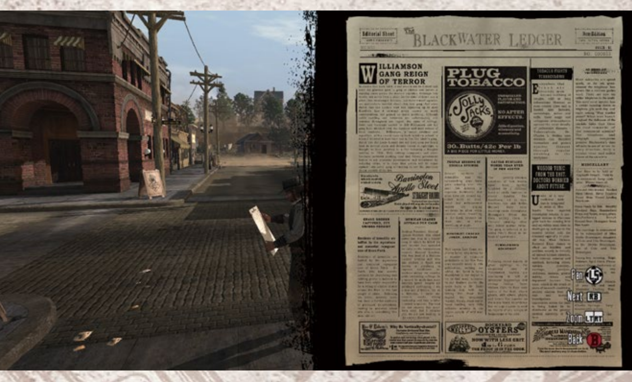
## 补给品 Consumables

补给品大多出现于各地的枪店、诊所或杂货店中，能够即时地为主人公或马匹补充一些消耗的能力，是战斗中的好帮手




| 名称 | 效果 |
|---|---|
| Medicine | 回复主人公的健康 |
| Apple | 回复马的精力槽 |
| Horse Pills | 回复马的精力槽并在一段时间内不会下降 |
| Bait | 引诱动物的诱饵 |
| Chewing Tobacco | 补充死神之眼计量条 |
| Snake Oil | 补充死神之眼计量条 |
| Moonshine | 补充死神之眼计量条并在一段时间内不会下降 |
| Vittles | 回复主人公的健康 |
| Tonic | 补充 75% 死神之眼计量条 |
| Mount Deeds | 使用后允许玩家召唤一匹对应的新马 |
| Pardon Letters | 可以消除玩家的赏金 |
| Survivalist Map | 在 20 分钟内显示身边的植物 |

## 装备 Kit




| 名称 | 用途 |
|---|---|
| Wanted Poster | 了解通缉犯外表、赏金、最后出现地点 |
| Basic Campsite | 允许玩家在城镇以外的地方存档， |
| Map | 用于解锁大地图上的地点 |
| Bandolier | 增加各武器的备弹量 |
| Rabbit's Foot | 搜尸获得的金额与剥皮获得的道具数量上升 20% |
| Binoculars | 可以观察远距离的景物 |
| Bandana | 戴上后免受荣誉值与名望的影响，但不能避免赏金 |
| Newspapers | 可以了解到近期发生的一些事件并得到一些提示 |
| Treasure Map | 通过藏宝图能够找到被藏起来的对应宝藏 |
| Obscuridad del Santo Andres | 能让 John 被枪械射中的概率降低 25% |
| Improved Campsite | 比起初始营地增加了补充弹药的功能 |
| Pardon Letter | 交到电报局可以消除赏金 |
| Bounty Proof | 消灭通缉犯领取赏金的凭证 |

# 城镇系统

城镇中存在许多不同的设施，在游戏过程中使用这些设施的功能是游戏必不可少的一环。

## 诊所 Docter's Office

诊所专门售卖一些回复性的补给品，总体来说并不是一种必需品，在资金紧俏时应该尽量少购买这些补给品。不过有时候这些补给品能够在关键时刻救主人公，在资金宽裕或有强烈需要时，还是可以买一些储存起来。



## 枪店 Gunsmith Store

有了钱就去枪店更新一下武器总不会错，不同城市售卖的武器会大不相同，一些城市的枪店甚至售卖着强力的“稀有武器”，这些武器无法在主线中被得到，只能从枪店购买，而关于具体城市对应的枪械信息可以参考“武器装备系统”武器部分。



## 杂货店 General Store

名副其实的杂货店，除了不出售枪支，其他类型的商品琳琅满目，最常见的是补给品、地图与装备，由于装备大部分都不是一次性的，例如幸运兔脚能够增加 20% 搜尸的收入，这对长远来说也不是一笔小钱，因此进城后最好先到杂货店里转一圈看看有没有实用的装备出现，可以为未来冒险带来好处。其次杂货店也经营着马证（Horse Deeds），这允许玩家永久获得拴住的马匹，即使当前的马死了，也可以重新召唤一匹一样的。在一些商店不是很全的镇子，杂货店充当了“万能店”职能，如果镇里没有枪店裁缝店，在杂货店也能买到弹药服装这些东西。



## 小游戏 Mini Game

本作中的小游戏总共有 6 种，分别是抛马蹄铁（Horseshoes）、快刀戳指缝（Five Finger Fillet）、Rathskeller Fork（二十一点）、Liar's Dice（大话骰）、Poke（德州扑克）、Arm Wrestling（掰手腕），它们分布在不同的城镇内，出现地点及玩法具体可以参照“100% 收集指南”的小游戏部分。



## 裁缝店 Tailor

在收集齐一些服装的全部残片后，可以到裁缝店去购买一套完整的服装。不过直接去买是行不通的，关于服装的收集可以参考“100% 收集指南”的服装部分。



## 报刊小贩 Newspaper Seller

从报刊小贩那可以买到报纸，上面记述一些实用信息，也包括了近期发生的一些事件，有时在报纸上还能看到 John 的名字。



## 出租马车 Sagecoach Taxi

除营地外的另外一种快速移动方式，不过这种移动方式需要支付报酬且报酬是根据移动距离计算的，不过身穿 U.S. Marshal 服装时，出租马车是免费的。




## 通缉告示 Wanted Poster

揭下通缉告示可以获得通缉人物最后的出现地点，该地点以红色骷髅显示，相较之直接杀死通缉犯，将其生擒时会获得 2 倍赏金奖励与额外的荣誉值奖励，游戏中共有 8 种不同的通缉地点，这部分可以参考“100%收集指南”通缉任务部分。




## 工作 Job

本作中的工作共有两种，分别是巡夜（Nightwatch）与驯马（Horsebreaking），当剧情推动时城镇中的工作就会解开锁定，除了正常的报酬外，在巡夜工作中不杀死盗贼还能获得额外的荣誉加成。



# 任务系统

## 主线任务

进行主线任务是推进游戏进程的方式，在地图上主线任务会以对应任务人的英文名称首字母显示。




### ⭑ 主线任务的触发与发展 ⭑

靠近任务人后可以发现黄色的叉字图标，走近图标任务就会开始，而完成一个主线任务后，接续的主线任务可能会出现若干个，但由于主线任务没有时效性问题，所以不用担心完成其中一个剩余任务会不能完成的情况。

### ⭑ 任务失败 ⭑

游戏通关并不算很难，但还是有一些条件会导致任务失败，①在游戏中主角死亡②在保护他人的任务中耗光 NPC 生命值③在限时内没有到达指定地点④一些关卡内使用范围武器伤及队友

### ⭑ 主线任务奖励 ⭑

主线任务最主要的奖励是武器与装备，其中不少武器在主线任务中就放在明显位置，如果主人公还未获得，就会为其在武器栏中增加该武器，这节省了一大笔武器购买开支。其次是装备与补给品的取得，尤其一些装备是无法通过购买取得的只能通过推进剧情获得。最后就是荣誉值与声望的取得，在主线任务中完成后会固定获得一些荣誉值与声望的奖励。

## 陌生人任务

在进行主线任务时有时会发现以白色“？”图标出现在地图上的点，这便是陌生人任务。




### 陌生人任务的触发与发展

陌生人任务是以 NPC 为中心的一种任务，玩家需要到达“?”所在区域与任务人对话才能触发，有时陌生人任务的第一部分完成后还存在第二部分甚至更多，这样的接续最初在地图上会以紫色圆圈范围显示，当玩家接近任务点时圆圈会变为紫色的“?”，达成即可进入下一阶段。另外除陌生人任务 16“I Know You”存在时限外，其他任务不存在时限，全部陌生人任务出现条件可参攻略“陌生人任务”部分。

### 陌生人任务的选择

陌生人任务普遍存在选择，不同的选择不仅仅能够影响剧情的走向，不同的选项最终也会影响玩家在完成任务时获得的奖励，也有任务结束后会扣除一部分荣誉值的情况。

# 全主线任务攻略

## 第一章：美国西部 新奥斯汀

### 主线 1：EXODUS IN AMERICA

**任务要点**

1. 在 Armadillo 的酒吧里找到 Jake
2. 骑上马，跟着 Jake 去 Fortmerca 去

**流程提示**

该关为教学关卡，玩家下了火车直奔黄点触发任务即可，没有难度。



### 流程提示

该任务为教学关卡，要求玩家打一些小动物掌握枪的用法，刚开始打枪打不准让小动物跑掉也没关系，瞄准时间实际还是挺充裕的。此处特别注意，Spurred to Victory”成就 / 奖杯从此时开始计算，玩家需乘上一匹马完成 20 个任务并在中间不拴马才能获得，具体可以参照成就 / 奖杯攻略部分的提示完成。另外主线 2 完成后农场东侧的【陌生人任务 1】也开放了。



### B 主线 2：NEW FRIENDS, OLD PROBLEMS

**任务要点**

1. 骑马跟随 Bonnie 参观农场。
2. 与 Bonnie 守夜杀死危害农场的兔子和野狼。
3. 将马拴回结束任务。

### B 主线 3：OBSTACLES IN OUR PATH

**任务要点**

1. 骑上马匹来到任务点。
2. 经过篝火检查点完成与 Bonnie 的比赛。

### 流程提示

本次赛马屈居第二也没什么影响，但为了给 John 争口气还是要努力一下。本次的骑马有一些许的挑战性，要诀在于策马时不能狂按 A，这样会导致马匹耐力槽掉得很快，但速度却不会增加很多，时刻关注耐力槽并有间隔地连打 ×/A 键是制胜关键。另外完成任务后【陌生人任务 6（1/3)】开启。



## B 主线 4：THIS IS ARMADILLO, USA

### 任务要点

1. 驾驶马车到 Armadillo 镇上。
2. 在诊所购买伤药。

### 流程提示

马车不如马匹灵活，不要撞到大石头或者把车开下山坡，进城后诊所位置已被标出，非常明显，做完这个任务我们还可以顺便完成【陌生人任务 2】与【陌生人任务 3】。




## B 主线 5：WOMEN AND CATTLE

### 任务要点

1. 乘马去往小牛群处。
2. 让小牛群与大牛群会合。
3. 将大牛群赶到指定位置。

### 流程提示

操控牛群并不是很难，在牛群往错误的方向跑去之后，策马挡在其前进方向即可纠正牛群方向。另外完成任务后【陌生人任务 4】开启。




## B 主线 6：WILD HORSES, TAMED PASSIONS

### 任务要点

1. 跟随 Bonnie 和她父亲利用索套驯服两匹野马
2. 将野马赶到指定地点
3. 驯服野马

### 流程提示

任务难点在于把野马赶到指定地点后，一匹野马会立刻逃跑，不要让它跑太远，需要快速策马追赶。之后按 L1/LB 举起绳套，按 R2/RT 将马套住，之后不要松开 L1/LB，走近马匹后按△ /Y 并反方向推动摇杆保持平衡，直到马匹被驯服为止。另外完成任务后【陌生人任务 6（2/3)】开启。



## B 主线 7：A TEMPEST LOOMS

### 任务要点

1. 骑马跟随 Bonnie 到达指定任务点
2. 将牛赶到指定位置
3. 在雷劈中大树后控制住失控的牛群
4. 不要让牛走失并将它们赶回牛棚

### 流程提示

在雷劈中大树后，任务会进入有难度的部分，受惊的牛群会直接冲下悬崖，如果让大部分牛群冲下悬崖任务就会失败，因此雷击事件发生后应该立刻将马提到最高速度，冲到牛群前方阻止牛群坠崖。而进入后半部分赶牛部分也不能掉以轻心，这次有一部分牛会走失，要一直观察小地图，出现走失的牛后地图上会显示暗的蓝点，当玩家走近后，走失牛所代表的暗蓝点就会被点亮，此时玩家就不用管这头牛了，它会自己返回牛群，专心赶牛并寻找其他走失的牛即可。另外完成后【陌生人任务 16（1/3)】开启。



## M 主线 8：POLITICAL REALITIES IN ARMADILLO

**任务要点**

1. 与警长跟踪匪徒
2. 骑马与警长到达匪徒窝点
3. 消灭匪徒，活捉匪首

**流程提示**

离开 Bonnie 家的农场来到 Armadillo，别急触发主线先把安全屋买了，买完后直奔楼下，武器切换成拳头，随便找一个人打一架，只要对方应战并将其打趴即可，成就 / 奖杯“Fightin' Around the World”需要主人公在每个沙龙与里面的一位客人打一次架，不会打死人所以放心，打完后注意每到一处沙龙都干一架。

本次主线是第一场枪战，在枪战中要利用 R1/RB 躲在掩体后射击，要注意的是干掉匪首会掉荣誉值，如果用索套生擒则可增加 75 点名望值与 200 点荣誉值，这对获得需要这两项数值达到最高的成就 / 奖杯“Man of Honor / Chivalry's Dead”来说是有帮助的，日后也是同理，遇到通缉任务匪首尽量生擒收益更大。




## M 主线 9：JUSTICE IN PIKE'S BASIN

**任务要点**

1. 和警长到 Pike's Basin
2. 消灭 Bollard 帮派
3. 救出被绑的矿场工人

**流程提示**

本任务内有着较大的高低地形，和较为宽大的场面，尤其到达小桥前会有敌人在侧面伏击，尽量多找岩石当掩体。虽然敌人不算强大但太过冒进有一定被击杀的可能性，多多观察小地图上的红点和敌人放枪后留下的烟雾，找到石头后面藏身的敌人。另外完成后【陌生人任务 6(3/3)】开启。




## W 主线 10：OLD SWINDLER BLUES

**任务要点**

1. 达到目的地将 West 扶上马车
2. 消灭追上来的敌人
3. 将马车开到 Armadillo

**流程提示**

由于 West 已经负伤因此驾驶马车的时候尽量不要行驶到荒地里，更不要跨越高低差，越大的颠簸会使 West 的生命值减少越快。另外追上来的歹徒需要消灭，以免其过度伤及到 West 使任务无法完成。




## W 主线 11：YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY, EXCEPT FOR PROFIT

**任务要点**

1. 将马车驾驶到指定地点
2. 徒步去看 West 的表演
3. 射中远方的动物头骨
4. 用死神之眼射中抛向空中的帽子
5. 空手与 Aqulio 战斗并取胜
6. 利用死神之眼将 Aqulio 缴械

**流程提示**

在该任务中我们的“死神之眼”会升到等级 2，此时手枪扫过的部位就会有一个 X 记号，当按下射击按钮后，主人公就可以直接射向死神之眼标记的点，标记的数量和计量表与枪械弹容量有关，弹容量越高可标记数越多，在最后与 Aqulio 决斗时可以感受一下这个技能。





## M 主线 12：SPARE THE ROD, SPOIL THE BANDIT

### 任务要点

1. 跟随警长调查两个营地
2. 射击谷仓门口木板并调查内部
3. 清理大宅救出人质
4. 跟随警长追击剩余匪徒

### 流程提示

突进大宅后要注意，二楼有两个人质，开着门的房间里面的匪徒会直接开枪，不用担心人质直接将其消灭。而第二个关着门的屋子里，还藏着匪首，对他不用客气进入死神之眼将其爆头，出枪慢了人质会被杀死，这会导致任务失败。



## B 主线 13：THE BURNING

### 任务要点

1. 跟随 Bonnie 到达指定地点
2. 原路返回农场
3. 跟随黄点进入马棚
4. 将马棚里的马赶出来

### 流程提示

整个流程的难点在于进马棚的路，这里要求玩家到达马棚侧面黄点位置一路按□ /X 键爬上去，因为上方没有护栏，不要跑过头从上面掉下来，进行到抓住上方横木后，需要向左平行移动到达木板下方才能攀上去，之后直走右拐从窗户进入马棚，将草叉拿掉门就开了。到了赶马环节，最后一匹马要骑出去，不过跳开障碍物有点讲究，需要从房屋尽头找好加速距离才能跳过。

## M 主线 14：HANGING BONNIE MACFARLANE

### 任务要点

1. 跟随警长来到贼窝
2. 消灭匪徒并向 Bonnie 靠近
3. 动画后将吊起 Bonnie 的绳子射断
4. 剿灭剩余匪徒

### 流程提示

此处地形复杂敌人较多，不要冒进，依靠掩体层层推进，尤其要注意侧翼和房顶放冷枪的，这些敌人要优先消灭。在靠近 Bonnie 后会触发动画，这时快速用枪把吊起 Bonnie 的绳子射断，之后把敌人残党消灭任务便完成了。



## S 主线 15：EXHUMING AND OTHER FINE HOBBIES

### 任务要点

1. 与 Seth 到达指定地点
2. 偷走执法者的马
3. 躲避追击
4. 使用赦免信消除通缉赏金

### 流程提示

偷马之后需要赶快逃走，执法者会直接拔枪射击，跑慢了可能会被直接射倒。逃跑时注意执法者周围的光圈，快速策马跑到圈外，并持续逃跑一段时间待光圈消失便可回头与 Seth 会合，之后根据任务指引交上赦免信便可完成任务。另外，最后出门时别牵错马导致成就 / 奖杯“Spurred to Victory”无法获得，按方向键上吹口哨把马叫回来即可。另外完成后【陌生人任务 12（1/4）】开启。






## S 主线 16：A GENTLE DRIVE WITH FRIENDS

### 任务要点

1. 驾驶马车把 Seth 带到 Tumbleweed
2. 杀死沿路赶来的财宝猎人

### 流程提示

流程中会有几波财宝猎人赶到，不能掉以轻心，尤其是扔燃烧弹的敌人要趁早消灭，燃烧弹扔到马车上会持续燃烧，如果同时被攻击的话血量很可能很危险。像这样的追逐战，有时不光是把人射下来，把马射到摔倒让上面的人无法追上也是一种解决方法。




## S 主线 17：LET THE DEAD BURY THEIR DEAD

### 任务要点

1. 与 Seth 一起杀向老别墅
2. 清理路上的敌人
3. 从侧面地窖进入别墅内部
4. 清光别墅到二楼拿到宝藏

### 流程提示

冲到别墅门口时会发现正门打不开，这时会提示侧面有一个地窖是敞开的可以进入，下方消灭几个敌人后，注意进入大厅内会有三个敌人同时开枪，建议进入大厅以后直接发动死神之眼，将其一网打尽。



## W 主线 18：LIARS, CHEATS AND OTHER PROUD AMERICANS

### 任务要点

1. 乘坐 West 的车到达指定地点
2. 沿信标行进，进行马车比赛并获胜

### 流程提示

赛道上最可怕的就是没有岩石阻挡的路段，如果转弯过猛有可能连人带马直接翻到沟里，这样的情况下可以选择继续比赛，但会比别的比赛选手落后一大截，因此驾车时要注意左下角小地图观察路段，过大弯时注意减速避免翻车。另外完成任务后【陌生人任务 7】开启。




## W 主线 19：CAN A SWINDLER CHANGE HIS SPOTS?

### 任务要点

1. 徒步去看 West 的表演
2. 坐上 West 的马车消灭追上来的敌人

### 流程提示

由于 West 在驾驶马车，因此我们可以全力应战，需要注意的是任务进行到中间时，会有敌人利用车辆挡住我方去路，将车上的炸药桶击毁可以清除障碍。



## W 主线 20：THE SPORT OF KINGS, AND LIARS

### 任务要点

1. 骑马跟随 West
2. 赢得骑马比赛

### 流程提示

本次赛马比赛有一定挑战，在道路上骑马是最快的，没有超过前马的需要时尽量不要踏进草地。另外在赛马时有一个小窍门，在连打 ×/A 马匹耐力值下降时，不要松开 ×/A，而是要一直按着 ×/A，这样的情况下马匹不会降速很多，体力槽也能恢复。另外完成任务后【陌生人任务 8】开启。




## I 主线 21：A FRENCHMAN, A WELSHMAN AND AN IRISHMAN

### 任务要点

1. 救出 Irish
2. 与 Irish 去往 Lake Don Julio
3. 消灭湖边营地所有敌人
4. 进入小屋调查机枪下落

### 流程提示

本战中外部有 6 个敌人，没有太高难度，不过注意走到小屋门口会有最后一个敌人冲出，注意别被暗算。



## I 主线 22：MAN IS BORN UNTO TROUBLE

### 任务要点

1. 与 Irish 一起到达 Gaptooth Breach 矿坑
2. 杀进矿坑入口
3. 消灭矿坑内的敌人找到最深处的机枪
4. 将机枪推上升降台
5. 将机枪推到马车处

### 流程提示

进入矿坑内道路狭窄，一般遇到转角，就会有两个躲藏在掩体后方的敌人，两人的火力很容易在跑到掩体前就杀死主角，除了常用的死神之眼爆头外，建议向前行进时装备 Armadillo 能买到的双管猎枪（Double-barreled Shotgun），保证一枪放倒一个敌人如果不行就立刻补上一枪，另外山洞里有不少炸山用的红色炸药，如果发现就利用起来直接把躲起来的敌人炸死。走出矿道后，将机枪推到马车前时还会有个小挑战，敌人会把炸药堵在铁轨上，事先做好准备等炸药铺设时就直接将其射爆便是。另外完成后【陌生人任务 12(2/4)】、【陌生人任务 12(3/4)】开启。



## I 主线 23：ON SHAKY'S GROUND

### 任务要点

1. 和 Irish 一起走到仓库并潜入
2. 解救 Shaky
3. 消灭仓库外围敌人
4. 坐上 Irish 的马车并消灭追击的敌人

### 流程提示

潜入仓库时，正面的门是进不了的，根据提示从侧方登上房顶，从房顶另一侧的窗户进入，进入之后不要下楼，直接在二楼交战并把 Shaky 救走。之后仓库内外会有两场战斗，注意场景内炸弹和油灯之类的场景要素，击毁后可以迅速消灭掩体后的敌人。随后的追击战中注意行至高桥前，上方有一个枪手。



## W 主线 24：THE ASSAULT ON FORT MERCER

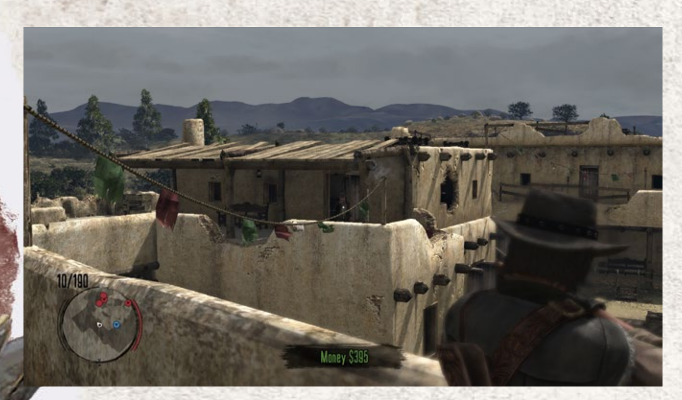
### 任务要点

1. 跟随 West 进入堡垒
2. 用机枪消灭所有敌人
3. 跟随警长剿灭敌人残党
4. 出门用机枪消灭追击而来的敌人

**流程提示**

此战能够用上威力巨大的机枪，不过由于是固定的，某种意义上也是一个大靶子，因此需要尽快消灭敌人。关于机枪的使用技巧方面，该枪没有过热和弹药限制因此可以随意射击，不过使用机枪时尽量不要使用快速横向扫射，因为会很难命中敌人，慢速推动摇杆左右小幅移动枪口能够拉出密集的火线，对站立的敌人效果不错，利用这个方法即使不是瞄得很准也能命中。

在该任务中第一波敌人都在眼前比较容易对付，从二楼下来的增援可以利用关卡左上角的炸药桶在下楼时一次性消灭。之后会有几波增援都是从场景右侧房间来的，第一波敌人消灭后可以预先瞄准右上角等待敌人出场，在他们跑向掩体前就消灭几个，而对于已经跑向掩体的敌人不要过多留恋，尽量瞄准那些探出身子的敌人。而在堡垒外一战，威胁最大的就是敌人的机枪马车速度又快火力也猛，好在马车中间放着炸弹，只要能射到它整个马车就会爆炸。




## I 主线 25：WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE

**任务要点**

1. 和 Irish 坐上木筏
2. 干掉河岸上的敌人

**流程提示**

该任务中河岸上的敌人比较多，且散布比较大，尽量根据敌人的位置切换掩体，总在一个掩体后会被不同方位的敌人射到。木筏行至骑手与敌人扎堆的地点是第一个难点，岸上的火力太猛很容易被击杀，此时不要用木筏上捡的春田步枪（Spingfield Rifle），只有四发子弹是不够打的，换成温彻斯特连发枪（Winchester Repeater）开启死神之眼将岸上的敌人都爆头就能挺过这个难点。而之后，遇到抛射炸弹的敌人优先消灭，前两个炸弹基本是很难炸到玩家的，但第三个炸弹大几率直接扔到玩家脚下，一般这种敌人脚边都有炸药箱，可以以其人之道还治其人之身，或是利用死神之眼将其消灭。另外完成任务后【陌生人任务 9】与【陌生人任务 16（2/3）】开启。



# 第二章：墨西哥 新天堂

## D 主线 26：CIVILIZATION, AT ANY PRICE

**任务要点**

1. 与 Santa 一起到达 Chuprosa
2. 护送火车到达 Casa Madrugada.
3. 追上被劫持的火车
4. 跳到火车上停止引擎

**流程提示**

火车引擎有一个耐久槽，当火车受到攻击时就会扣除一部分，当耐久槽耗光任务即失败。因此在保护火车任务时尽量策马跑在火车最前面，一般敌人出现后这个位置是可以最先发现并迎击的，另外在最前面时让马匹稍稍加速便超过火车，这样便可快速在火车两边移动，以免一边的敌人无法攻击到，不过要注意不要被车头撞到导致马匹被压死。在面对敌人时，拿着燃烧瓶的是真正能够威胁到火车的，在目标中是要优先消灭的。




而任务进行到追上被劫持的火车后，要注意即使消灭全部敌人火车也不会停下，只有赶到火车头处按□ /X 跳上去才能将火车停下。另外完成任务后【陌生人任务 10】开启。

## D 主线 27：THE DEMON DRINK

**任务要点**

1. 与 Santa 赛马并到达 Tesoro Azul
2. 消灭镇里的反叛军
3. 用燃烧瓶点燃反叛军的房子

**流程提示**

这个场景内有很多油灯注意别选择在油灯旁边的掩体，乱枪之中油灯被打破容易被烧到。第二是有一些反抗军躲在房顶，有时候忽然被打到记得抬头观察。任务到了最后一步，地上有两箱燃烧瓶放着，注意捡起来投向三个目标房子，燃烧瓶用方法与枪械类似使用 L2/LT 瞄准，R2/RT 投出。



## D 主线 28：EMPTY PROMISES

### 任务要点

1. 与 Santa 一起到达 Torquemada
2. 消灭山顶的反抗军
3. 一路杀到山顶要塞

### 流程提示

本关可以得到滚轴闭锁步枪（Rolling Block Rifle），配合上面安装的瞄准镜可以很方便地狙击敌人，在首个场景有大量敌人聚集于山顶，可以用该枪稳定进行远距离射击，在清除这些敌人后继续向山顶推进，沿途有好几波敌人，不要一直浪费闭锁步枪的弹药，尽量用普通步枪射击，等到临近堡垒时上方有数个枪手，这时再将他们狙击掉。另外完成任务后【陌生人任务 11】、【陌生人任务 12（4/4）】开启。



## LR 主线 29：MEXICAN CAESAR

### 任务要点

1. 和 Espinoza 一起坐马车到 Chuparosa 并消灭沿路的敌人
2. 保护火车并消灭追击的敌人

### 流程提示

火车经过桥洞后是本任务的难点，一方面靠近火车头的敌人会继续攻击火车引擎，另一方面有一群敌人还试图从后方攀上火车，依附在火车上的掩体对玩家进行攻击。面对这两类敌人最优先的是消灭靠近车头的敌人，因为当引擎耐久被消耗殆尽时任务会直接失败因此无论如何也要保住引擎，而后面的敌人攀上火车并不是大问题，只要它们还没能接近玩家，手上的枪就很难击中，在火车引擎旁不吃紧时把爬上火车的敌人一网打尽就好了。另外在这部分任务中虽然能使用机枪，但并不是强制的，按△ /Y 就能接触机枪的操作状态。因为机枪不能打开死神之眼，对于那些移动速度快的敌人有时候有开启死神之眼锁定稳妥，因此有时候不要死守机枪，适当地使用步枪也是一个快速消灭威胁的方法。




## LR 主线 30：THE GUNSLINGER'S TRAGEDY

### 任务要点

1. 使用死神之眼射击三个瓶子
2. 使用死神之眼射杀飞起的四只鸟
3. 干掉抢劫银行的匪徒
4. 护送马车返回

### 流程提示

本任务内死神之眼能够提到等级 3，进入死神之眼后按 R1/RB 可以主动标记敌人，之后几个小任务没有难点，可以用来熟悉 3 级死神之眼的运用。




## LR 主线 31：LANDON RICKETTS RIDES AGAIN

### 任务要点

1. 抵达 EL Matadero 与 Carlos 见面
2. 跟追随 Carlos 进入山洞
3. 消灭山洞内的敌人并找到关押 Luisa 的牢房
4. 帮助 Ricketts 将 Luisa 安全带出来

### 流程提示

往山洞走的时候 Ricketts 走得太慢，可以走在前面，直接触发剧情。正门口右手边的石头虽然可以当掩体，但实际上从石头左方探出身子可以被攻击到，因此要尽量小心。进入山洞后每个转角都会遇到不少敌人，实际 Ricketts 枪法不错，当玩家在后面忙着搜集战场的时候，Ricketts 就已经消灭了不少敌人了，可以省一些麻烦。另外，在冲出山洞保护掩护 Ricketts 和 Luisa 的时候两边的高地一般是都有敌人的，在注意一边的时候尽量提防另一侧的枪击。



## LR 主线 32：LUCKY IN LOVE

### 任务要点

1. 与 Ricketts 等人一起玩牌
2. 与 Muller 决斗
3. 与 Muller 的同党决斗
4. 消灭残余敌人

### 流程提示

决斗时画面出现 Draw 之后进入死神之眼时间，按 L2/LT 键可以拔枪，右摇杆控制准星，按 R2/RT 键标记提升右下角的槽，当死神之眼结束后双方谁的槽攒得更多谁就获胜。在决斗时有几个秘诀，秘诀一是后拔枪的人槽攒的会更快；秘诀二是当准星变白时可以让槽上升得更多；秘诀三是拔枪后标记对方拿枪手或头部等特殊部位槽上升得比较快；秘诀四是如果标记的是对方拿枪的手结束死神之眼时会将对方缴械而不会杀死对手。

本任务最初的扑克可以按 R2/RB 与 ×/A 直接跳过，因为是必然获胜的，跳过后进入下一步剧情。在本战中有两次决斗，建议后拔枪并瞄准头部，瞬间就可以让槽上升一大段。注意第二次决斗后 Muller 的残党会从版面右上角出现并对我方开枪，决斗后最好直接贴在就近的掩体后躲避。另外完成任务后【陌生人任务 13】开启。




## LR 主线 33：THE MEXICAN WAGON TRAIN

### 任务要点

1. 找到囚车
2. 消灭押车人
3. 登上囚车将车上的人护送到目的地

### 流程提示

在岔路看到囚车后不要心急，冲到队伍中会被包围打死，等车队尾部完全经过后跟在后面打开死神之眼一次性消灭数个押车人，之后一路向前如法炮制即可解放囚车。而上桥后不要缠斗，后面追击的敌人不危险就不要管了，只管把堵在桥上的敌人消灭，而过桥后选择靠路右侧赶马车躲避机枪，或射击筏子上的炸药毁掉筏子，之后到达黄点任务完成。



## L 主线 34：MY SISTER'S KEEPER

### 任务要点

1. 在限时时间驾驶马车到达指定位置

### 流程提示

由于地形复杂，本任务最重要的是驾驶好马车，时刻观察小地图以防急转弯时不慎冲下悬崖，另外也不要错过转向的机会，因为四马马车转向和倒车都很困难。在此前提下沿路设置了不少敌人，但游戏并没有规定要全部消灭，因此直接跑开是最好的选择。在紧迫的时间内站在原地打枪的敌人一般选择略过，中间遇到的机枪如果位置刚好能够打到便打，实在打不到最好也略过，切莫停下硬着头皮打。而行至第一个小桥洞前时，会遇到三个骑马的敌人，这几个敌人如果不消灭会一直跟在马车后面放枪干扰玩家，所以见面时建议直接用死神之眼将这几个敌人消灭。



## L 主线 35：MUST A SAVIOR DIE?

### 任务要点

1. 和 Lusia 一起到 El Presido
2. 爬墙进入要塞
3. 消灭要塞中的敌人
4. 骑马与 Lusia 会合

### 流程提示

此任务开了第一枪之后敌人的火力会异常凶猛，每次探头都会充满危险，虽然场景中有一些炸药可以引爆但无法一次消灭大量敌人。建议进入战斗后来到主人公右侧的高层建筑内，攀至最顶端并利用旁边的一个墙面缺口对下面射击，这个位置的好处在于处于较高位置，敌人射击距离大步枪已经无法准确命中，但我方却可以利用闭锁步枪准确命中并消灭敌人，而且此地除了缺口位置都十分安全，如果受伤立刻就可以缩回来回复。另外完成任务后【陌生人任务 14】开启。



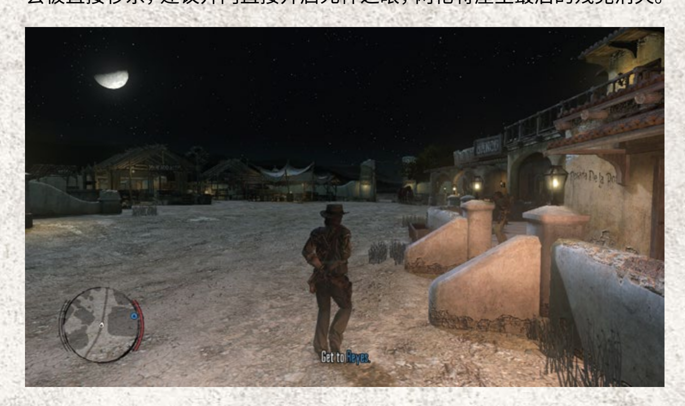
## D 主线 36: COWARDS DIE MANY TIMES

### 任务要点

1. 坐上 Santa 的马车一起到 Chuparosa
2. 进入教堂
3. 与 Reyes 会合并解开绳子
4. 在中央广场旁的箱子里取回自己的装备
5. 消灭敌人

### 流程提示

在任务前半段，Reyes 所在的房顶楼梯在屋子后面，绕一圈即可找到。在后半段，本任务中的敌人都盘踞于中心广场旁的二层建筑里，先来到该建筑侧面将门前的三个敌人消灭。进屋后大厅里有一个敌人，建议装备霰弹枪进屋直接秒杀，在登上二楼的楼梯转角处藏着一个敌人，在大厅如果受伤就等待回复后再上楼。而顶层房间里藏着两个敌人，贸然进门会被直接秒杀，建议开门直接开启死神之眼，两枪将屋里最后的残党消灭。




## L 主线 37: FATHER ABRAHAM

### 任务要点

1. 坐 Luisa 的马车一起到 Frontera Bridge
2. 安装炸弹
3. 等待敌人经过并引爆炸药
4. 消灭残余敌人

### 流程提示

由于马车群密度不高，因此炸药也不能放得太密，以免影响效果。铺设完炸药后，跑到山上按△/Y 进入等待状态，这时右摇杆可以观察敌人，左摇杆切换炸药，按 R2/RT 引爆炸药。在使用炸药时尽量等敌人整个都进入炸药区域再引爆，由于敌人手到埋伏后就会整个停下，因此无论从左边还是右边开始引爆炸药都可以重创敌人。



## L 主线 38：CAPTAIN DE SANTA'S DOWNFALL

### 任务要点

1. 和反叛军骑马到 EL Matadero 的墓地
2. 消灭 Senta 以外的敌人并把他活捉带到墓地门口
3. 杀死 Senta 或留给反抗军
4. 到 Casa Madrugada 寻找 Jabier 并消灭敌人

### 流程提示

注意在墓地乱战时别把穿黑色军服的 Senta 给不小心打死，消灭一定数量的敌人后 Senta 会选择逃跑，用索套把他捆起来带回墓地门口，这时可以选择杀他还是不杀，杀他时注意不要使用炸药或者燃烧瓶，击中叛军会使任务直接失败；如果选择不杀叛军也会将其杀死。




## R 主线 39：THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY

### 任务要点

1. 与 Reyes 一起骑马前往 Chuprosa
2. 待 Reyes 引走看守摸进火车站暗杀敌人
3. 分离火车并消灭营地里的敌人与增援
4. 开走火车并炸开车厢
5. 打开保险柜

### 流程提示

这个任务内会获得飞刀（Throwing Knife），该武器能够无声无息地消灭敌人，在 Reyes 引走看守后将任务点旁边的敌人用飞刀消灭，注意房顶上还藏着一个机枪手，尤其要注意，而后方最多清理到火车机枪手的位置，再远的营地附近很容易被发现，不如在分离火车后直接用机枪消灭。

而将火车运到位后还有一个破解密码箱的任务，注意下方提示的方向转动密码锁，当转到手柄振动位置时便停下即可解开一个密码，剩下的也如法炮制即可。



## R 主线 40：THE GATES OF EL PRESIDIO

### 任务要点

1. 乘坐 Reyes 的马车到达 El Presidio
2. 让装满 TNT 的马车撞向要塞大门并跳车
3. 在三个房间中找到 Javier 藏身的房间
4. 活捉或杀死 Javier
5. 用加农炮消灭增援的敌人
6. 把 Javier 送给探员

### 流程提示

跳开装有炸药的马车部分要控制好马车的方向，听到 Reyes 喊跳的时候跳开就好了，如果不放心就再往前开一小点，跳车后马车会以惯性撞向大门。炸开大门后，有三个 Javier 可能的藏身地点，实际进门后左手边二楼的长条状房屋是真正的藏身地点，敌人是无限刷的，如果单纯准备体验剧情就不要恋战直接跑向目标建筑。如果想获得成就 / 奖杯“In a Hail of Bullets”、“Long Arm of Marston”、“Bullseye”这里无限的敌人是一个刷击杀与爆头的好地方。之后继续剧情，遇到 Javier 后他会逃跑，在他上马后我们跟在后面，若想抓住他开死神之眼将他的马射死再将他捆起来是最有效率的；而将他杀死则有不一样的剧情表现，但整体会错过不少台词。



## R 主线 41：AN APPOINTED TIME

### 任务要点

1. 与队长决斗并取胜
2. 救出牢房里的囚犯
3. 消灭 Alende 别墅前的敌人
4. 占领别墅并消灭追击来的敌人
5. 追击逃跑的马车
6. 杀死 Williamson

### 流程提示

此任务的难点在于别墅前的守军，他们有充足的掩体，靠近高地的地方还有一挺机枪火力异常凶猛，这里建议不要硬拼。在进入别墅的大路前山岩起始处，有一幢门前摆着破车轴的小房子，房子和山岩中间有一个缝隙，通过这个缝隙玩家能从山岩后直接绕到机枪旁边，把机枪手干掉并控制机枪，玩家就能在敌人背后进行射击，敌人瞬间就会一扫而空。不过要注意的是，消灭敌人后玩家右后方会赶来一批增援，建议消灭第一批敌人后立刻转身迎击。另外完成任务后【陌生人任务 15】、【陌生人任务 16（3/3）】、【陌生人任务 17】开启，【陌生人任务 18】在完成【陌生人任务 17】时可以开启。



# 第三章：美国 西伊丽莎白

## G 主线 42：BEAR ONE ANOTHER'S BURDENS

### 任务要点

1. 与探员乘车前往货船残骸处
2. 在货船残骸上找到 Nastas
3. 背着 Nastas 回到车上并消灭沿路的敌人
4. 消灭追击的敌人
5. 乘车赶往诊所

### 流程提示

此任务要背着 Nastas 进行战斗，不仅武器限定为手枪而且要时刻注意他的生命值，好在进入任务前获得了高威力手枪（High Power Pistol），该枪威力与射速都很不错，射击敌人时两三枪即可解决，由于此战不宜拖久，尽量配合死神之眼与场景内的炸药快速消灭敌人。




西部之王 THE KING
缔造神话 西部传说

## G 主线 43：GREAT MEN ARE NOT ALWAYS WISE

### 任务要点

1. 狙击掉银行里的敌人
2. 将门用枪射开并拯救内部的人质
3. 到银行二层抓捕 Dutch
4. 追踪逃跑的 Dutch
5. 消灭营地内的敌人

### 流程提示

该任务中进入银行内是第一个难点里面起码有三个敌人都有角度能射击到玩家，建议装备高威力手枪或霰弹枪开门进入死神之眼至少消灭一个敌人，之后走左手边的路绕向银行服务台后面，门后就有一个敌人不要贸然前进，将服务台后面的敌人消灭后注意里面有一个小房间里有敌人劫持人质，利用死神之眼稳妥爆头干掉。

而任务进行到冲进营地时，一定不要冲在最前面，因为敌人数量众多且分散，最前线没有掩体是特别安全的，让警探们先冲，玩家在后面支援就好，待敌人消灭得差不多了再稳步推进。



## Mc 主线 44：AT HOME WITH DUTCH

### 任务要点

1. 与 Nastas 和教授去往目标地点
2. 爬上峭壁
3. 消灭埋伏在洞口的矿工
4. 消灭沿途的动物并登上顶峰
5. 悄悄杀死敌人的侦察员
6. 用望远镜观察 Dutch 的帐篷

### 流程提示

与 Nastas 分别后需要爬上山顶，当听到熊的吼声后便要谨慎了，步枪射速太慢最好拿出高威力手枪做准备，登上平台并看到熊时直接进入死神之眼对熊的头部进行连射将其消灭。登上熊身后的高台继续向前，从高台下来之前地上有一具大角羊尸体，一只美洲豹就潜伏在旁边，准备好武器并跳下高台，待其出现的同时开启死神之眼消灭，之后登上被木板钉上的洞穴右侧的山岩，一路向上即可到达目的地。



## Mc 主线 45：FOR PURELY SCIENTIFIC PURPOSES

### 任务要点

1. 与 Nastas 和教授去往目标地点
2. 杀掉灰熊
3. 消灭全部敌人
4. 护送教授返回住所

### 流程提示

最初的掩体比较安全，但近处的几个敌人还是能够攻击到玩家的，因此建议由近及远解决。在第二阶段护送博士时要注意不要被博士拉得太远，由于他跑得飞快，当玩家与敌人战斗时容易被拉开距离。



## Mc 主线 46：THE PRODIGAL SON RETURNS (TO YALE)

### 任务要点

1. 在屋顶救下被挟持的教授
2. 消灭屋顶上的敌人
3. 从房顶下来并将教授护送到车站

### 流程提示

此任务限定下午 6 点后早上 5 点前才能触发，看好时间再去任务点。任务开始后刚刚上楼就有敌人挟持了教授，注意选好武器再上楼，之后直接开启死神之眼将敌人爆头。之后会触发一场战斗，看似房顶有大把闭锁步枪子弹，是让玩家进行狙击，实际上房顶三个方向都有敌人，使用视野不好的闭锁步枪慢慢瞄准很容易被敌人打成筛子。这里建议用取巧的打法，由于北部的敌人和西部的敌人与玩家距离较近，且敌人站位比较密，可以把炸药丢在敌人中间，这样可以快速清除这两个方向的敌人。而剩下的敌人较远，可以用大威力的步枪在其探出掩体时快速解决，或慢慢狙击掉。

骑马护送教授也是一场硬仗，敌人会骑马近身并发动快速射击，一轮射击就会造成严重伤害。利用备弹量较大的步枪在敌人靠得很近之前，就利用死神之眼全部爆头是一个解决方法。装备自动手枪，待敌人靠近便连续射击消灭也是一种方案。

最后进行一下特别提醒，进入下个任务前要特别注意，下个任务前是完成陌生人任务“I Know You”的最后时限，一旦完成主线 47 想进行本任务只能重新开档。



## G主线47：AND YOU WILL KNOW THE TRUTH

**任务要点**

1. 使用机枪消灭冲过来的敌人
2. 使用机枪消灭沿路的敌人
3. 击破载满炸药的马车

**流程提示**

本任务中投掷炸弹和燃烧瓶的敌人威胁最大，尤其炸弹丢到车下主人公就会被炸死，因此该类敌人要优先消灭。而面对普通持枪敌人，依旧遵循由近及远的策略，逐步消灭。不过战斗时要注意，向车头方向射击有大概率打在车头的装甲板上，与其去打离车头近的敌人不如去射击两侧的敌人。而看似来势汹汹的炸弹马车实则威胁不大，射中马车它便会爆炸了。



## G主线48：AND THE TRUTH WILL SET YOU FREE

**任务要点**

1. 与军队前往目的地
2. 清空路上的敌人并来到大门前
3. 保护安装炸药的士兵
4. 消灭 Dutch 的护卫并击碎他身旁的油灯
5. 抓住 Dutch

**流程提示**

本任务地图狭长，且没有限制主人公的位置，是一个使用闭锁步枪的好关卡，玩家可以找一个合适的掩体从后方狙击敌人。而推进到营地前时不要心急进入任务点，门口高地的石头后面也是一个好的狙击位，还可以通过射击炸弹消灭敌人，而敌人消灭得差不多后进门直奔左手边的机枪，消灭增员。

而任务进行到追击 Dutch 时，Dutch 所处的高台可能一时不好找到上去的路，实际路就在架子的右侧，但只有走过去才能发现。




## J主线49：THE OUTLAW'S RETURN

**任务要点**

1. 前往 Bonnie 的牧场
2. 将牛群赶回农场
3. 消灭偷牛贼
4. 继续将牛群赶回家

**流程提示**

注意过了河走到铁路与道路的交叉路口时远处的山上就会出现一群偷牛贼，先开启死神之眼将最前面的几个消灭，之后再干掉高处下来的几个，当其冲进牛群时就会展开混战，乱战中牛群可能会有损失，所以这群偷牛贼要尽早处理。




## A主线50：PESTILENCE

**任务要点**

1. 消灭谷仓上的乌鸦

**流程提示**

因为对枪械威力没有要求，所以在这个任务里温彻斯特连发枪（Wincheter Repeater）效果不错，10 发大弹容量一次开启死神之眼可以消灭大量乌鸦，之后使用点射也比一般的大威力步枪续航好。




## A主线51：OLD FRIENDS, NEW PROBLEMS

**任务要点**

1. 在限定时间内与 Abigail 一起去往 Bonnie 家的农场
2. 驾车返回

**流程提示**

任务中没有战斗，不过由于马车并不是很灵活，因此在拐弯和过桥时要尤其注意，不要把马车驾驶到石头堆里或冲到河里。




## U 主线 52：BY SWEAT AND TOIL

### 任务要点

1. 将牛赶到指定地点
2. 消灭火车劫匪
3. 继续将牛赶到指定地点

### 流程提示

在本任务中火车前后都有劫匪存在，趁他们还没发现玩家前先发制人，后面的战斗会比较轻松。



## U 主线 53：A CONTINUAL FEAST

### 任务要点

1. 与大叔一起去抓野马
2. 抓三匹野马并让大叔套上
3. 返回自家农场

### 流程提示

没有战斗，抓马也没有限制，只需抓任意三匹就行。



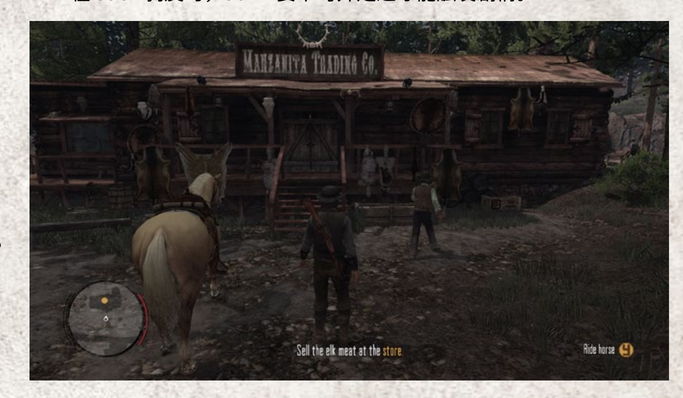
## J 主线 54：JOHN MARSTON AND SON

### 任务要点

1. 跟随猎犬 Rufus 寻找鹿的踪迹
2. 杀死麋鹿并剥皮
3. 继续跟随猎犬
4. 再杀死三头麋鹿并让 Jack 剥皮
5. 把剥好的皮卖掉

### 流程提示

在 Jack 剥皮时，John 要下马并走近才能触发剧情。




## J 主线 55：WOLVES, DOGS AND SONS

### 任务要点

1. 跟随猎犬 Rufus 寻找狼的踪迹
2. 消灭两波狼群
3. 返回自家农场

### 流程提示

当狼群靠近后十分危险，不过在小地图上狼群是以红点的方式标出来的，所以可以在远处利用死神之眼解决。



## J 主线 56：SPARE THE LOVE, SPOIL THE CHILD

### 任务要点

1. 跟随猎犬 Rufus 寻找 Jack
2. 消灭熊
3. 载着 Jack 返回自家农场

### 流程提示

到达山顶前将武器切换为自动手枪，或是霰弹枪，与熊决战时开启死神之眼利用这些爆发力强的武器直接轰击熊的头部。另外下山时不要太急躁，以免骑马坠崖。

## J 主线 57：THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED

### 任务要点

1. 与 Uncle 抵抗第一波士兵的袭击
2. 守护房子并消灭第二波士兵
3. 掩护 Jack 与 Abigail 撤往马棚
4. 决战

### 流程提示

此战敌人的准度和火力都是一流的，在抵抗第一波军队的时候可以考虑后撤，在后面利用闭锁步枪等远距离枪进行射击，待军队冲到前方再切换为步枪攻击。在守卫房子一战中，敌军数量众多还会使用包抄的战术，优先解决侧翼敌人，面对在面前石头后面扎堆的敌人建议丢炸弹成群消灭。在掩护 Jack 与 Abigail 时注意切换掩体，敌人会从四面八方袭来。而完成主线 56 时，故事并没有完全完结，只有完成【陌生人任务 19】时才会出现滚动的职员表。




# 全陌生人任务攻略

## 陌生人 1：FLOWERS FOR A LADY

出现条件：完成主线 2
出现地点：MacFarlane's Ranch 与 Thieve's Landing 之间

### 任务要点

1. 给老人采集 Red Sage、Wild Feverlow、Desert Sage 每样各三朵

### 流程提示

Red Sage 在 Rio Bravo、Wild Feverlow 在 Caholla、Desert Sage 在 Gaptooth Ridge，可以不着急完成该支线，在经过这些地方的时候顺便收集一下。




## 陌生人 2：LET NO MAN PUT ASUNDER

出现条件：完成主线 3
出现地点：Coot's Chapel

### 任务要点

1. 与老妇人对话触发任务寻找 Peter
2. 找到音乐家的老婆强制带回或 5 美元打听消息
3. 到城外 Odd Fellow's Rest 旁的紫色区域找到 Peter

### 流程提示

主线 4 进城以后 Bonnie 就回家了，为了增加此行的价值可以顺便把该支线做了，任务在第二步时音乐家会要求主人公把他老婆带回来，然而去见他老婆时，她坚决拒绝了，使用威吓或者捆上带走的方法都会降低玩家的声望，因此给 5 美元是最快速且无损害的做法，解决该任务后会获得 100 点荣誉值。

## 陌生人 3：JENNY'S FAITH

出现条件：完成主线 4
出现地点：Ridgewood Farm 东侧

### 任务要点

1. 与 Jenny 对话
2. 给 Jenny 送药

### 流程提示

由于此任务距离陌生人任务 2 最后一个地点非常近，可以一并做了。任务没有太大难度，只需要进行对话两次，刚好 Bonnie 给买的药可以用在此处，如果觉得 Bonnie 的药很珍贵，也可以考虑攒钱提前买一瓶。

## 陌生人 4：CALIFORNIA

出现条件：完成主线 5

出 现 地 点：① Gaptooth Breach、② Gaptooth Riage 西 部、③ Gaptooth Riage 中部、④ Tumbleweed、⑤ Armadillo

### 任务要点

1. 在不同地方与 Sam 进行四次对话
2. 将 Sam 的信送回 Armadillo

### 流程提示

此任务四个部分都围绕 Gaptooth Riage 地区，建议每次完成一部分都进行存档，之后重新读取存档时新的任务点便刷出来了，与 Sam 对话便可。




## 陌生人 5：WATER AND HONESTY

出现条件：完成主线 8

出现地点：MacFar Farm 至 Armadillo 之间

### 任务要点

1. 与帐篷旁的任务人对话
2. 到 Armadillo 西北部进行对话
3. 花费 200 美元购买房屋或杀死房主
4. 回到帐篷旁

### 流程提示

找到老人后有两种选择，一是花 200 美元把契约书买下来，二是直接拔枪杀死老人并把契约书夺过来，选择夺取会减少 100 荣誉值。而实际上，买下来后交任务时这 200 美元是会补回来的，还另有 20 美元小费，还能加 100 荣誉值，因此买下是最好的选择。




## 陌生人 6：AMERICAN APPETITES

出现条件：①完成主线 3、②完成主线 6、③完成主线 9

出现地点：① Armadillo、② Armadillo、③ Armadillo

### 任务要点

1. 到 Armadillo 北部调查
2. 再次到 Armadillo 北部调查
3. 第三次调查并抓住射伤男人的人
4. 消灭食人者或视而不见

### 流程提示

该任务分三个部分，进行到任务 9 时才能完全完成。进行到最后一个任务触发对话后，要抓的目标跑得很快建议之前就准备好索套，不过将人套回来后会发现其实弄错了施害者和被害人，此时可以进行抉择，如果选择消灭食人者能够得到 50 点声望奖励。

## 陌生人 7：WHO ARE YOU TO JUDGE

出现条件：完成主线 18

出现地点：Rathskeller Fork

### 任务要点

1. 与 Jeb 对话
2. 去往 Tumbleweed 附近找到 Jeb 的挚爱
3. 将 Jeb 的挚爱带回

### 流程提示

该任务没有作战内容，只不过以自动导航去往的地点有高低差，注意不要冲过头从悬崖摔下。

## 陌生人 8：THIEVES' LANDING

出现条件：完成主线 20

出现地点：Armadillo

### 任务要点

1. 与 Mackenna 对话
2. 到 Thieves‘Landing 去玩大话骰
3. 与 Silas Spatchcock 决斗并射击手部将其缴械
4. 回复 Mackenna

### 流程提示

决斗与大话骰在主线中应该都有接触过，按照任务指示即可完成。不过要注意这个大话骰是 200 美元一局的，和两个人玩一局就能收获 400 美元，是刷钱的好地方，建议在这里达成成就 / 奖杯“More than a Fistful”。




西部传说 西部之王 THE KING

## 陌生人 9：DEADALUS AND SON

出现条件：完成主线 25
出现地点：Casa Madrugada

### 任务要点

1. 给 Charles 找来 20 个 feathers、5 个 beaver furs、10 个 Red Sage
2. 搜集材料后交给他

### 流程提示

feathers打鸟就能获得，主线50打乌鸦能轻松大量获得；Beavers（河狸）一般出现在河边，在 Beecher's Hope 北部的河边就有出现；Red Sage 在 Rio Bravo 附近比较多在 Fort Mercer 附近转一圈就能采到不少，如果觉得发现困难可以购买 Survivalist Map 让地图上地科采集植物显现 20 分钟，不过要注意这里有时候有狼与美洲狮出没，小心被动物攻击。全部材料搜集完就交给 Charles 便能完成任务。

## 陌生人 10：POPPYCOCK

出现条件：完成主线 26
出现地点：Chuparosa

### 任务要点

1. 行至 Nosalida 拿回 Tollets 的包裹
2. 把包裹送到 El Matadero
3. 返回 Chuparosa 与 Tollets 进行对话
4. 把钱交给他或者自己留下

### 流程提示

把钱交给他能够得到声望与荣誉值，但留下就不能了。建议将钱交给他，待其走出大门后找个掩体用枪指着他但不要开枪，过一小段时间他就会开枪射击我们，躲在掩体内等待警官出现将其击毙，走到他的尸体上可以把钱再拿回来同时并获得声望与荣誉值。

## 陌生人 11：LOVE IS THE OPIATE

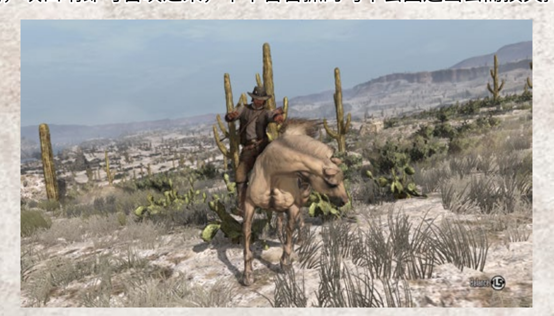
出现条件：完成主线 28
出现地点：El Matadero

### 任务要点

1. 找到 Hungarian Half-Bred
2. 返回 El Matadero 并把马骑回去
3. 在 Chuparosa 与 Zhou 进行对话

### 流程提示

Hungarian Half-Bred 可以在 Escalera 东侧套到，也就是地图上画着三匹马所在的位置，如果没找到该马就当即在那里扎营存档，并反复读档直到对应的马刷出来。如果“Spurred to Victory”成就 / 奖杯还没完成尽量就先别做这个任务，如果完成了，套完该马就把它拴在拴马桩上，在 El Matadero 交付任务后不用担心，系统会现场克隆一匹一模一样给我们，吹口哨即可召唤过来，辛辛苦苦抓的马不会因送出去而损失掉。



## 陌生人 12：FUNNY MAN

出现条件：①完成主线 15 ②完成主线 22 ③完成主线 22 ④完成主线 28
出现地点：① Benedict Point ② Gaptooth ③ Breach Pike's Basin ④ Tesoro Azul

### 任务要点

1. 在火车站与 Jimmy 碰面
2. 三次解救 Jimmy

### 流程提示

注意首次解救 Jimmy 时他被藏在矿坑深处，剩下的解救任务中可以无视敌人直奔紫色“？”所在地，成功解救他任务即成功，根本不用清除敌人。

## 陌生人 13：EVA IN PERIL

出现条件：完成主线 32
出现地点：Casa Madrugada

### 任务要点

1. 阻止 Mario 殴打 Eva
2. 支付 200 美元放 Eva 自由
3. 去 Las Hermanas 打听 Eva 的下落
4. 去往 Sepulcro 并与 Mario 决斗

### 流程提示

不要尝试在任务进行到最终阶段前对 Mario 出手，这样做会导致任务失败，在最后任务结束后别忘了把自己的钱收回。

## 陌生人 14：AZTEC GOLD

出现条件：完成主线 35
出现地点：Sidewinder Gulch

### 任务要点

1. 在三个地点寻找地图残片
2. 把三张残片交给任务人
3. 追上任务人并找到宝藏

### 流程提示

第一个地点有点难度，需要从岔路口处向侧面的小路上走，而这条路略有打滑并且很窄有可能从山岩上摔下去，要小心地走过去，之后翻找石头堆便可得到第一份残片，之后依此类推找到另外两个石堆下的残片即可。



## ★陌生人 15：AMERICAN LOBBYIST

出现条件：完成主线 41
出现地点：Blackwater

### 任务要点

1. 从 Mr. Philmore 那里获取照片
2. 与 gossiper 见面并威胁他
3. 返回 Mr. Philmore 处

### 流程提示

两个任务点非常近，接了任务直奔银行进行对话即可，玩家页可以观看获得的照片。




## 陌生人 16：I KNOW YOU

出现条件：①完成主线 7、完成主线 25、完成主线 41
出现地点：① Mescalero、② Alta Cabeza、③ Beecher's Hope

### 任务要点

1. 与任务点人物对话

### 流程提示

此任务为长期任务，在从 Bonnie 家去往 Armadillo 的路上遇到，该任务并不算到成就 / 奖杯 “Redeemed” 要求的 100% 全支线中。

## 陌生人 17：THE WRONGED WOMAN

出现条件：完成主线 41
出现地点：Blackwater

### 任务要点

1. 在 Blackwater 城外的教堂与 Clara 见面
2. 与 Harold 决斗并获得 200 美元
3. 将钱交给 Clara
4. 在城外探访 Harold 的坟墓




### 流程提示

要注意该任务第一步限定在晚上 6 点后早上 7 点前，在这段时间外不能找到任务图标。而在第二步与 Harold 决斗时不能缴械只能击杀，完成后可以从他身上搜得 200 美元，将之交给 Clara 后即可。而任务最后一步不会立刻出现，建议存档后读档重来，这样任务点会直接刷出。

## 陌生人 18：THE PROHIBITIONIST

出现条件：完成陌生人 17
出现地点：Blackwater

### 任务要点

1. 与 Forsyth 进行对话
2. 与 Phillips 进行对话
3. 杀死 Forsyth 或警告他离开城镇
4. 再次与 Forsyth 进行对话

### 流程提示

如果要杀掉 Forsyth 可以戴上 bandana 在城外用狙击枪杀，这样不会产生通缉而且荣誉也不会掉，但与 Phillips 对话前一定要继续戴着，否则完成支线时会扣除 100 荣誉值，不过最后完成后全地图的酒吧都会半价。如果最后不杀死 Forsyth，全地图的酒吧与房产价格都会翻倍，选择警告 Forsyth 前最好确定已经买好了全地图的房产。




## 陌生人 19：REMEMBER MY FAMILY

出现条件：完成主线 57
出现地点：Blackwater

### 任务要点

1. 与 Howard 对话
2. 去 Lake Don Julio 与 Emily 进行对话
3. 去附近的 Rio del Toro 与 Phillip 进行对话
4. 找到 Edgar Ross 并与其决斗

### 流程提示

该任务虽然是陌生人任务，但和主线有着重大联系，因此建议完成主线 57 后立刻来进行该任务。该任务中只有一场决斗战斗，注意不能缴械，尽量使用自动手枪后拔枪并攻击头部要害能够轻松获胜。



# 100%收集指南

本作收集内容众多，下文将成就/奖杯"Redeemed"所要求的100%收集内容。




## 捕猎大师动物

- ARMADILLO – 多区域
- BEAR - TALL TREES
- BIGHORN - TALL TREES
- BOAR – 北方地区
- COUGAR – 多区域
- COYOTE – 多地区
- DEER – 多地区
- ELK - TALL TREES
- FOX – 北方地区
- RACCOON – 北方地区
- SKUNK – 多地区
- WOLF – 多地区

## 传奇动物

- KHAN THE JAGUAR – OJO DEL DIABLO
- LOBO THE WOLF – TALL TREES
- GORDO THE BOAR – STILL WATER CREEK
- BRUMAS THE BEAR – NEKOTI ROCK

## 探险家黄金

1. RHODE'S GOLD – HANGING ROCK
2. JACKSON'S GOLD – DEL LOBO ROCK
3. CALHOUN'S GOLD – OLD MANSION [TUMBLEWEED]
4. TUBMAN'S GOLD – RIO DEL TORRO
5. BROWN'S GOLD – CROOKED TOES
6. DOUGLASS' GOLD – OJO DEL DIABLO
7. GARRISON'S GOLD – ROCA DE MADERA
8. PICKETT'S GOLD – BROKEN TREE
9. STONEWALL'S GOLD – NEKOTI ROCK

## 生存大师植物

1. WILD FEVERFEW – HENNIGAN'S STEAD + CHOLLA SPRINGS
2. DESERT SAGE – GAPTOOTH RIDGE
3. RED SAGE – RIO BRAVO
4. PRICKLY PEARS – PUNTO ORGULLO
5. WOOLY BLUE CURLS – PERDIDO
6. BUTTERFLY WEEDS – DIEZ CORONAS
7. HUMMINGBIRD SAGE – TALL TREES
8. PRARIE POPPIES – GREAT PLAINS
9. GOLDEN CURRANTS – GREAT PLAINS
10. VIOLET SNOWDROPS – TALL TREES *

## 完成全 4 种单人挑战

需要将神射手挑战（Sharpshooter Challenges）、捕猎大师挑战（Master Hunter Challenges）、探险家挑战（Treasure Hunter Challenges）、生存大师挑战（Survivalist Challenges）四种挑战都达到 10 级，本部分可以结合全挑战地图完成。

### ★ 神射手挑战 ★

**级别 1**

条件：杀死 5 只飞鸟（flying bird）

说　明：crows、ducks、eagles, hawks、seagulls、songbirds、vultures 为飞鸟。

**级别 2**

条件：杀死五只兔子（rabbit）

说明：兔子在 The Hanging Rock 与 Warthington Ranch 早上 8 点半到中午出现的比较多。

**级别 3**

条件：在无伤的前提下杀死五只郊狼（coyote）

说明：郊狼分布非常普遍，到 MacFarlane's Ranch 北部便可找到，骑着马使用死神之眼爆头是消灭 5 只郊狼最简单的方法，下马作战容易受伤。

**级别 4**

条件：在移动的火车上杀死 5 只鸟

说明：准备点回复死神之眼的补给品，在火车进站时爬上火车，通过阶梯来到车顶，利用步枪配合死神之眼开始打鸟，如过觉得一枪可能打不到就多锁定几枪，死神之眼计量槽不足时就吃补给品。

**级别 5:**

条件：在一次死神之眼下杀死两种野生动物

说明：发现一种野生动物在后面尾随到出现两种野生动物时，打开死神之眼击杀即可，注意力放在鸟身上也可以，当两种不同的鸟飞在一起时也能完成。

**级别 6**

条件：射掉两个不同人物的帽子

说明：最好不要射帽子顶，掌握不好容易把人射死，另外也尽量也不要用死神之眼锁定，容易不小心锁在头上。进入死神之眼手动射击最好，宽檐帽较容易达成，射击两侧帽檐安全稳妥。在清理帮派时 Walton's Gang 和 Banditos 的帽子就是不错的选择。实在找不到，到沙龙射钢琴师的帽子也可以。

**级别 7**

条件：将 3 只熊（bears）一枪毙命

说明：熊可以在 Tall Trees 找到，最好骑马去找熊，马的速度够快可以将熊勾过来又不至于受伤，等熊跟在后面，用 Bolt Action Rifle、Springfield Rifle 这类大威力步枪进入死神之眼进行爆头。

**级别 8**

条件：射掉两个不同人物的帽子，再将两个人缴械

说明：两个部分可以分开做，前一部分和级别 6 一样，后一部分可以去 Thieves' Landing 去完成，因为此处抬枪威胁对方很容易抬枪回击，并且也不容易有荣誉值影响，当对方抬枪后进入死神之眼标记手部便可稳妥将对方缴械。

**级别 9**

条件：不重新装填不切换武器杀死 6 只野生动物

说明：只要是成群的动物都可以，到 MacFarlane's Ranch 北部找到狼群，利用 Evans Repeater 的 22 发弹容量很容易达成。

**级别 10**

条件：不重新装填不切换武器将 6 个人缴械

说明：并不需要一瞬间同时完成，只要在途中不重新装填不切换武器便不会中断，可以考虑戴上面罩，随便找个沙龙躲在吧台后面，里面有人的时候举枪威胁，这样就有不少人会掏枪射击，之后将他们缴械。或者来到 Blackwater 警察局，在门口杀死两个警察后躲在内部柜台后，这里只有一个大门，隔一段时间就会有警察冲进来，进门时将其缴械。

### ★ 捕猎大师挑战 ★

**级别 1**

条件：杀死 5 只郊狼（coyote）并剥皮

说明：尽量骑马与其缠斗，下马战斗时往往会遇到狼群围攻。

**级别 2**

条件：杀死 5 只鹿（deer）并剥皮

说明：鹿遇到主人公时往往会逃跑，而且还十分迅捷，尽量骑马追击并利用死神之眼消灭。

**级别 3**

条件：用猎刀杀死 5 只狼（wolf）并剥皮

说明：从此级别挑战开始出现使用猎刀杀死对应物种，这把武器不怎么好用，建议之后遇到这类挑战都准备好大量回复健康的补给品，屏幕见红立刻吃下。面对狼尽量不要骑马，马匹会被咬死，也不要开枪打死两只左右狼群就有可能会逃跑，举刀状态按□ /X 进行翻滚灵活回避，受伤立刻吃药回复。

**级别 4**

条件：杀死 5 只野猪（boars）和 3 只犰狳（armadillos）并剥皮

说明：注意野猪会冲锋，被拱一下伤害不小，在其近身前用大威力枪械消灭，如果在 Tall Trees 战斗小心其他凶悍的动物干扰。而犰狳体型较小，往往被掩盖在灌木中，要戴上耳机仔细听声音发现它们的踪迹。

**级别 5**

条件：用猎刀杀死 2 只美洲狮（cougars）并剥皮

说明：美洲狮既凶猛又灵活，在马上与其作战较为安全，在其逃跑时也比较容易跟上。

**级别 6**

条件：杀死 5 只浣熊（raccoon）、5 只臭鼬（skunk）、5 只狐狸（fox）并剥皮

说明：Armadillo 出租马车旁的草地上晚上既能刷浣熊又能刷臭鼬，是完成此挑战的好地方，刷不出来就到城里转一圈回来很可能就有了。找不到狐狸可以躲在岩石后，放点诱饵狐狸出现，再进行射杀。

**级别 7**

条件：杀死 5 只麋鹿（elk）、5 只大角羊（bighorn sheep）并剥皮

说明：Tall Trees 同时有这两种动物，可以一起完成，注意熊和狼的骚扰不要让成果付之东流。

**级别 8**

条件：用猎刀杀死一只熊（bear）并收集一张熊皮（bear pelt）

说明：熊非常凶悍，硬碰硬刀杀是下策，可以考虑用 Henry Repeater 瞄准熊头部射出一枪削弱其体力，之后下马用高大的树木与其兜圈，当其背对玩家时就砍上一刀，若转身就逃走继续兜圈，若被击倒立刻吃补给品回复健康，三刀左右就能将其击倒。

**级别 9**

条件：在 Ojo Del Diablo 寻找传说中的美洲虎（jaguar）“Khan”，杀掉它并获得它的毛皮（Khan's pelt）

说明：在 Ojo Del Diablo 的天然石拱附近有可能发现 Khan，如果没发现就从石拱下来回移动寻找，如果屏幕左上角出现“You have located the legendary jaguar Khan.”，屏幕上就会亮起红点，在草丛里很难发现它，切莫离红点太近，一旦它扑出来就用大弹容量武器进入死神之眼，多次锁定一次解决。

**级别 10**

条件：在 Aurora Basin 寻找传说中的狼（wolf）“Lobo”，在 Stillwater Creek 寻找传说中的野猪（boar）“Gordo”，在 Nekoti Rock 寻找传说中的熊（bear）“Brumas”，并且剥取它们的皮毛。

说明：Lobo 在靠近河边的地方；Gordo 在铁路旁的树林里；Brumas 在雪山 Nekoti Rock 山顶，通过陡峭的上路到达顶峰后他会从石洞里冲出来。这三只传说动物即使威力最大的步枪爆头也不能杀死，尽量使用大弹容量武器连续爆头。

## ★ 探险家挑战 ★

本挑战必须要获得第一张藏宝图后才能开始，该藏宝图可以通过解救被他人袭击的宝藏猎人身上获得，如果消灭袭击他的人他就会将藏宝图送给玩家，如果他不幸被杀掉也可以从他身上搜到。该事件是一个随机事件，最早在完成主线 8 返回 Armadillo 的路上就能遇上，之后也可以到 Escalera 东北部地图上画仙人掌的区域找找。拿到第一个藏宝图后，只需按照攻略给出的地图照顺序寻找，如果感觉有些难以定位可以按照每个宝箱里获得的藏宝图给出的提示寻找醒目座标物。

| 级别 | 提示 |
|---|---|
| 1 | The Hanging Rock 多条道路交汇处三颗大石中间的草堆里 |
| 2 | 藏宝图提示的煮锅右侧岩石缝隙向下滑到离地只剩一层平台，之后向左手边走 |
| 3 | 主线 17 来过的老别墅地下室 |
| 4 | 紧靠河边石砌小墙后边 |
| 5 | 爬上最高岩石的顶端 |
| 6 | 天然石拱南侧底端两块紧挨岩石与一块分开的岩石中间 |
| 7 | 藏宝图第三部分显示的岩层在高处而不在下层，通过提示的小道向前走到尽头 |
| 8 | 有宝箱在旁边的大树旁，破损的石砌墙豁口处 |
| 9 | Nekoti Rock 顶峰的山洞里，就是传说中的熊“Brumas”冲出来的洞穴 |

## ★ 生存大师挑战 ★

**级别 1**

条件：收集 6 个 Wild Feverfew

说明：植株低矮开着白色的花，在 Hennigan's Stead 北部和 Armadillo 都有分布，建议购买 Survivalist Map 使用后进行收集，20 分钟内地图上的植物都可以显现出来，大大提高了采集效率。

**级别 2**

条件：收集 6 个 Desert Sage

说明：绿叶茂密开着紫色的花，在 Gaptooth Ridge 与 Silent Stead 之间有分布。

**级别 3**

条件：收集 4 个 Red Sage

说明：开着串状红花，在 Rio Bravo 附近分布较多

**级别 4**

条件：收集 8 个 Prickly Pear

说明：开花的仙人球，在 Punta Orgullo 北部分布较多。

**级别 5**

条件：收集 9 个 Woolly Blue Curl

说明：长着串状紫花，在墨西哥 Perdido 东部分布较多。

**级别 6**

条件：收集 8 个 Butterfly Weed

说明：植物较高顶端长着黄花，在墨西哥 Diez Coronas 附近分布较多。

**级别 7**

条件：收集 10 个 Hummingbird Sage Flower

说明：植物较高顶端长着串状百花，在 Tall Trees 南部 Tanner 附近分布较多。

**级别 8**

条件：收集 12 个 Prairie Poppies

说明：顶端开着圆形黄花，在 Blackwater 城外西部分布较多。

**级别 9**

条件：收集 15 朵 Golden Currant

说明：没有花的绿色较高植株，在 Great Plains 北部较多。

**级别 10**

条件：收集 10 个 Violet Snowdrop

说明：植株低矮开着紫色的花，在 Tall Trees 西北部分布较多。

## 完成主线任务 57 个

主线任务没有时间限制，因此不会错过，按部就班完成便是，详细攻略参照攻略“主线任务部分”。

## 完成 18 个陌生人任务

陌生人任务 16“I Know You”存在时限，主线 57 前是完成该任务的最后时限，不过该任务不计入成就 / 奖杯“Redeemed”的统计内，剩下的陌生人任务也可以通关后再去完成，而具体完成方法和出现地点的提示可以参考攻略“陌生人任务”部分。

## 购买 5 种稀有武器

全部稀有武器与购买地点已经在攻略“武器”部分列出，只需到对应地方购买。

## 购买 13 处安全屋

事实上安全屋很难漏掉，只要推进主线所有安全屋都会显示出来，在流程中注意购买。不过要注意的是，陌生人任务 18 可能会导致全部房屋价格翻倍，因此在那之前建议把安全屋全部买好。

| 安全屋地点 | 价格 | 说明 |
|---|---|---|
| MacFarlane's Ranch | 免费 | 在游戏前期免费获得 |
| Armadillo | 50 | 进行主线 8 前可以顺便购买，位于该镇沙龙 2 楼 |
| Rathskeller Fork | 100 | 完成主线 20 后可以顺便购买，位于镇子西北进门后发现 |
| Thieves' Landing | 100 | 进行主线 23 前可以顺便购买，位于镇内小桥旁边的二楼 |
| Puerto Cuchillo | 免费 | 完成主线 25 后，到达墨西哥时免费赠送 |
| Escalera | 150 | 在进行主线 26 前可以顺便购买，位于小镇南部 |
| Chuparosa | 200 | 进行主线 30 前可以顺便购买，在小镇南部 |
| El Matadero | 150 | 完成主线 31 后顺便购买，位于小镇南部 |
| Casa Madrugada | 250 | 完成主线 38 后可以顺便购买，位置正对镇子门口 |
| Blackwater | 免费 | 完成主线 41 前进入 Blackwater 免费获得 |
| Manzanita | 400 | 进行主线 46 时正好经过可以顺便购买 |
| Beecher's Hope | 免费 | 完成主线 41 后可以免费获得 John 和 Abigail 的房间 |
| Beecher's Hope | 免费 | 完成主线 57 后可以免费获得 Jack 的房间，与前一个房间分开计算 |

## 发现 94 处地点

在 Blackwater、Manzanita Post、Armadillo、MacFarlane’s Ranch、Thieves’ Landing、Chuparosa、Escalera 的杂货店能够买到地图，使用后能够直接发现地点，如果地图都用完了还有没发现的地点话，地图上 Rio Bravo 西侧的石堆 Repentance Rock 极有可能是那个未发现的点。




## 完成 5 件工作

游戏中实际只有 2 种工作，不同地方的工作有可能是重复的，不过在不同地区完成的同样工作一样也会被计入总数内。

| 工作内容 | 地点 |
|---|---|
| 巡夜 | MacFarlane's Ranch |
| 驯马 | Ridgewood Farm |
| 驯马 | Chuparosa |
| 巡夜 | Chuparosa |
| 巡夜 | Blackwater |



## 剿灭 7 处帮派藏身窝点

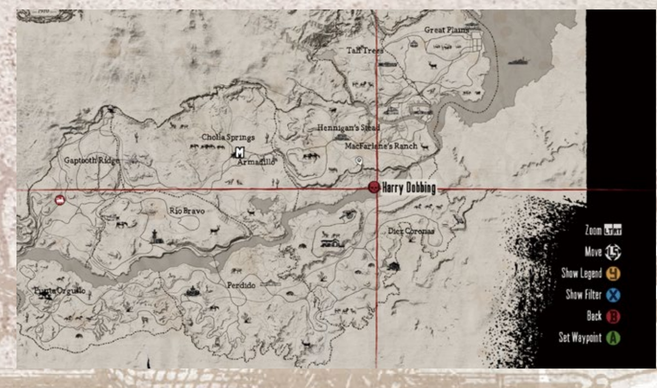
注意游戏内服装 U.S. Marshal Outfit 要求主线 47 完成后 24 时内剿灭 5 个美国境内帮派藏身窝点，所以之前美国境内的窝点不用着急清理，等到完成主线 47 后拿服装的同时一起完成，另外在完成地点收集，购买并使用地图时这些帮派也会被显现在地图上。




| 美国帮派 | |
|---|---|
| 帮派名称 | 地点 |
| Fort Mercer | Plainview 东部 |
| Gaptooth Breach | Benedict Point 西部 |
| Pike's Basin | MacFarlane's Ranch 东部 |
| Tumbleweed | Ridgewood Farm 西部 |
| Twin Rocks | Armadillo 北部 |
| 墨西哥帮派 | |
| 帮派名称 | 地点 |
| Nosalida | Escalera 西北部 |
| Tesoro Azul | Chuparosa 西南部 |

## 完成通缉任务 20 个

在做通缉任务的时候要注意不是总数做到 20 个，而是要不同的 20 个通缉任务，而他们之间的不同取决于赏金人物位置而非人物本身，而是其通缉犯所在的地点，所以最好打开 STATS 检查最下面一栏 Bounty hunter 检查完成情况，以免在一个位置进行无意义的重复。




### NEW AUSTIN

通缉告示位置：Armadillo、Rathskeller Fork、MacFarlane's Ranch

通缉地点：The Hanging Rock、Rattlesnake Hollow、Mercer Station、Rio del Lobo、Silent Stead、Repentance Rock、Brittlebrush Trawl、Mescalero

### NUEVO PARAISO

通缉告示位置：El Presidio、Escalera、Chuparosa

通缉地点：Plata Grande、Sepulcro、Barranca、Ojo del Diablo、Rancho Polvo、Primera Quebrada、Laguna Borrego、Hendidura Grande

### WEST ELIZABETH

通缉告示位置：Blackwater、Manzanita

通 缉 地 点：Bearclaw Camp、Nekoti Rock、Aurora Basin、Tanner's Reach

## 在 6 种小游戏中获胜

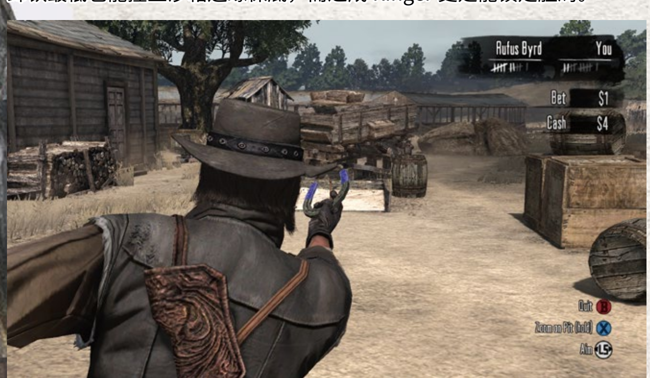
随着剧情的推进各地会出现各种小游戏，本收集要求每种小游戏都赢一次便可，这些小游戏整体来说不难，有一些更是刷钱利器。

### 抛马蹄铁 HORSESHOES

地点：MacFarlane's Ranch

玩法：L2/LT 配合左摇杆能够进行瞄准，右摇杆前后推控制投掷力度，R2/RT 投放，马蹄铁越靠杆子越有可能获胜，而两块马蹄铁都套在杆子上被称为套环（Ringer），直接获胜。

心得：在这个小游戏中首先要将马蹄铁瞄准杆子，瞄不准套环便无从谈起。其次站位、投放力度、投放时机都会影响导致抛出的马蹄铁产生变化，既然有变量最好的方法就是控制变量。建议猛推右摇杆保持最大投掷力（绿色），这样就保证了每次投出时力量都是一样的有利于练习手感。之后站在中间位置，在计量表正中间微微靠下的位置投出比较容易命中杆子成功套环，这里需要稍加练习。使用这个方法找到手感后，马蹄铁最低也能撞上沙箱边缘保底，而达成 Ringer 更是能锁定胜局。




### 快刀戳指缝 FIVE FINGER FILLET

地点：Armadillo

玩法：该游戏相当于 QTE 反应游戏。在对方回合可以了解该回合 QTE 的顺序，玩家有 5 次机会尝试，当玩家完成速度超过对手便能赢了。

心得：如果要持续挑战到最高也是有窍门的，由于存在一定规律，将规律记住便能轻松获胜，当赌注增到最高时也是前期一个实用的挣钱方法。

| X360 | | |
|---|---|---|
| 模式 1 | 1~4 美元赌注 | A,A,A,A,A,A,A,A,A,A |
| 模式 2 | 4~9 美元赌注 | A,B,A,B,A,B,A,B,A,B |
| 模式 3 | 10~24 美元赌注 | A,B,A,Y,A,B,A,Y,A,B |
| 模式 4 | 25~100 美元堵住 | A,B,A,Y,A,X,A,B,A,Y |
| PS3 | | |
| 模式 1 | 1~4 美元赌注 | ×,×,×,×,×,×,×,×,×,× |
| 模式 2 | 4~9 美元赌注 | ×,○,×,○,×,○,×,○,×,○ |
| 模式 3 | 10~24 美元赌注 | ×,○,×,△,×,○,×,△,×,○ |
| 模式 4 | 25~100 美元堵住 | ×,○,×,△,×,□,×,○,×,△ |

### 二十一点 BLACK JACK

地点：Rathskeller Fork

玩法：在二十一点中，一副扑克除去鬼牌以剩下 52 张牌进行游戏，玩家和庄家利用手牌进行分值比较，分值较大的获胜，但游戏分数上限为 21，当分数大于 21 则立刻失败，分数越是接近 21 要牌就越危险。开局所有玩家和庄家都会获得一张明牌一张暗牌，如分数不足 21 点可以继续要牌，其中 2、3、4、5、6、7、8、9 按照牌面的实际大小计算分值；10、J、Q、K 均以 10 点计算分值；A 则比较特殊，当手牌中有 A 且总分数大于 21 点时按 1 点计算，当总分数小于 21 点时则按 11 点计算。L2/LT 可以看庄家的牌，R2/RT 可以看自己的牌，△ /Y 可以叫一张牌并加倍下注，□ /X 可以要牌，×/A 为停牌。

心得：在实际游戏内不用关心另外两个玩家，只需关注自己和庄家的牌，明白了规则以后想要赢一局还是还是很容易的，原则上 10 分以下可以随意要牌，10 分以上时观察庄家明牌再做打算，超过 15 分要谨慎要牌等待庄家超过 21 分爆掉也是一种战术。实在不懂玩法，只要运气够好获得 10、J、Q、K 之一 +A 基本上已经锁定了胜利。

### 大话骰 LIAR'S DICE

地点：Thieves' Landing

玩法：在大话骰中，每个玩家开场有 5 个骰子，所有玩家摇完骰子后可以打开骰盅观察自己骰子的点数但不能让别人看到，当在玩家回合时摇骰之后可以进行叫骰，叫骰是对固定点数在所有参加者中最低数量的预测，例如在三人对决中 4 个 2 是全场 15 个骰子中至少有 4 个 2，游戏中左摇杆改变预测骰子数量，右摇杆改变预测骰子点数。当在对手回叫骰合后我方回合时，可以采取三种操作，其一是继续叫骰，此时玩家要么骰子点数比上家大，要么骰子数量比上家多，或者两者都比上家高；其二是按□ /X 进行开杀，这代表玩家对上家给出的骰子数量不信任，要求进行开盅验证，如果对应点数的骰子数量大于上家报的数量则玩家败，小于或等于则玩家胜，失败的人将失去一颗骰子；其三是按△ /Y 进行通杀，当玩家给出对应点数的数量，刚好为全场对应点数骰子的数量时可以成功执行此操作，例如玩家叫 4 个 3 进行通杀，若刚好全场有 4 个 3 则通杀成功，除玩家外所有人都失去一枚骰子，无论点数为 3 的骰子数量大于 4 还是小于 4，玩家都会失败，之后会失去一枚骰子。

心得：在这个小游戏中骰子越多的玩家优势越大，玩骰子的基本原则为多抬高骰子点数，但少抬高骰子数量，摸不准的时候尽量根据自己手里的骰子叫。刚刚开局时电脑警戒心较低，叫两个以下任意点数都不怎么会被怀疑，可以趁机叫 2 个 6，这样电脑被迫从数量从 3 个起叫，大概率另一个电脑会开杀，两者相斗横竖会损失一枚骰子，一开始就可以让我们取得一些优势。但随着游戏进行骰子数量开始减少，叫出 3 个以上的数量时电脑往往会进行开杀，所以数量大于三的时候谨慎估计，由于首局电脑不怎么会说谎，可以回想电脑首局叫出的点数与数量再以此为基础加高。当然有时也可以利用这点让电脑自爆，例如我方摇出 4 个 4 最好毫不犹豫直接叫，电脑判定数量大于 3，如果电脑手下没有 4 它就会大概率开杀，这样我们就可以让电脑减少一枚骰子。当游戏进行到后半段，15 个骰子只剩一半左右时，手下能有 5 个骰子基本就等于掌握了全局，因为场面上一大半点数玩家是知道的，配合电脑首次叫出的点数大概率是真的规则，可以轻松预测并取得胜利，故而在形式不明朗时保护好自己的骰子是最优先的。

### 德州扑克 POKER

地点：Armadillo

玩法：德州扑克以除王牌以外的 52 张牌进行游戏，第一轮每个玩家获得两张手牌，这时玩家可以开始下盲注，择按 ×/A 选择跟进或选择按□ /X 不跟，当不跟时玩家会损失当前筹码并结束该轮游戏。当盲注回合结束，桌面上同时发出三张公牌，玩家可以观察自己的手牌与公牌能否组成牌型，并根据自身牌型大小确定是否继续下注，若除玩家以外所有

参加游戏者都不跟则玩家获得全部筹码，若继续下注每轮下注增加一张公牌，当5场面上有五张公牌且不分胜负时场上的全部玩家就会进入“摊牌”阶段

心得：扑克最重要的就是牌型，当自己最初两张手牌和牌型无缘时应节省时间选择不跟，快速进入下一轮，不过只要手里至少有“一对”时都不要轻易放弃，因为电脑很可能到最后都选择不跟，从而让玩家获胜。




## 掰手腕 ARM WRESTLING

地点：EL Matadero

玩法：在掰手腕中只有一个×/B键，长按×/B是“恢复体力”这时敌人发力收获很小，我方还能恢复力量槽；短按×/B键是“推动”这个行动要消耗力量槽，但能给对方施加推力。

心得：在掰手腕时一定要观察画面中两方手腕的动作，当我方手腕压住对方手腕时就是优势，此时点×/B能够推进；当对方手腕压住我方手腕时就是劣势，尽量长按×/B进行防守，并伺机点×/B将对方推回。

# 解锁9套服装




## ELEGANT SUIT

效果：在扑克（Poker）中可以作弊

获得方法：打过一次扑克并到Thieves' Landing的裁缝店购买

## BANDITO OUTFIT

效果：John可以伪装成Bandito中的一员，帮派成员将保持友善态度

获得方法：①搜索Esclera东侧的Sidewinder Gulch，在其东南部分的帐篷里找到宝箱②完成Chuparosa的守夜任务③在Casa Madrugada玩一把大话骰小游戏并打败所有对手④活捉一个Bandito的通缉犯⑤在Bandito的攻击下保护一次平民（遇到Bandito的随机事件时消灭他们）⑥在Chuparosa的杂货店（general store）购买

## U.S. MARSHAL OUTFIT

效果：John可以伪装成Marshal中的一员，可以享受出租马车费用减免、不会积累赏金种种便利

获得方法：在完成主线47后，游戏时间24小时内消灭美国境内的5个帮派藏身我点，具体窝点位置见“帮派藏身窝点”部分。

## BOLLARD TWINS OUTFIT

效果：John可以伪装成Bollard Twins中的一员，帮派成员将保持友善态度

获得方法：①搜索Thieves' Landing仓库二楼房间内的宝箱②完成MacFarlane's Ranch的守夜任务③在MacFarlane's Ranch赢一次抛马蹄铁小游戏④活捉一个Bollard Twins的通缉犯⑤在Bollard Twins的攻击下保护一次平民（遇到Bollard Twins的随机事件时消灭他们）⑥在Thieves' Landing的裁缝店（tailor）购买

## MEXICAN PONCHO

效果：无

获得方法：在墨西哥买一处安全屋时赠送

## REYES' REBELS OUTFIT

效果：John可以伪装成Rebels中的一员，完成主线41后玩家在墨西哥可以享受马车费用减免、不会积累赏金

获得方法：①搜索Sepulcro的墓园②完成陌生人任务10③完成Chuparosa的驯马任务④完成陌生人任务11⑤在Torquemada赢一次快刀戳指缝小游戏⑥在Escalera的杂货店购买

## RANCHER OUTFIT

效果：无

获得方法：完成主线49自动获得

## TREASURE HUNTER OUTFIT

效果：John可以伪装成Treasure Hunter中的一员，帮派成员将保持友善态度

获得方法：①Rathskeller Fork西南方向Silent Stead破屋中找到宝箱②完成陌生人任务4③在Rathskeller Fork赢一次21点小游戏④活捉一个Treasure Hunter的通缉犯⑤清除掉Gaptooth Breach帮派藏身我点，具体窝点位置见收集内容“帮派藏身窝点”部分⑥在Thieves' Landing的裁缝店购买

## US ARMY UNIFORM

效果：无

获得方法：①搜索Aurora Basin湖中心小屋内的宝箱②在Pacific Union Railroad Camp赢一次掰腕子小游戏③在Blackwater玩一把大话骰小游戏并打败所有对手④完成陌生人任务8⑤完成Blackwater的巡夜任务⑥在Blackwater的裁缝店购买

# 荒野大救赎《亡灵噩梦》DLC 攻略

《荒野大救赎》共有 4 个不同的 DLC，每一个都分量十足且都有独立的奖杯组。其中尤以著名的打丧尸部分——《亡灵噩梦》（Undead Nightmare Pack）为最：长达 7 小时的主线内容、全新的多人合作模式、新的支线任务以及新武器新坐骑等不一而足，当年的 IGN 也是给出了 10 分满分，R 星不可谓不良心。

购买游戏时推荐各位选择包含所有 DLC 的年度版 / 完全版，PS3 美版副标题：GAME OF THE YEAR EDITON，日版副标题：コンプリ-ト · エディション，两者虽然在字眼上有微妙的差别但实际内容都是一样的，不必单独购买两个部分。其中 X360 版本为两张碟（一张为游戏本篇一张为《亡灵噩梦》）而 PS3 版本则只有一张碟，但是内容方面同样没有区别。而实体版还会附赠一张西部地图，正面是游戏本体部分，背面是《亡灵噩梦》部分，并画有动物、丧尸及路线的分布。能够看着实体地图玩开放世界游戏也别有一番风味，感兴趣的玩家不妨淘一张实体版以作收藏。

以下实用部分将带来《亡灵噩梦》的单人部分详尽攻略，一睹西部丧尸之旅的风采。



## 系统部分

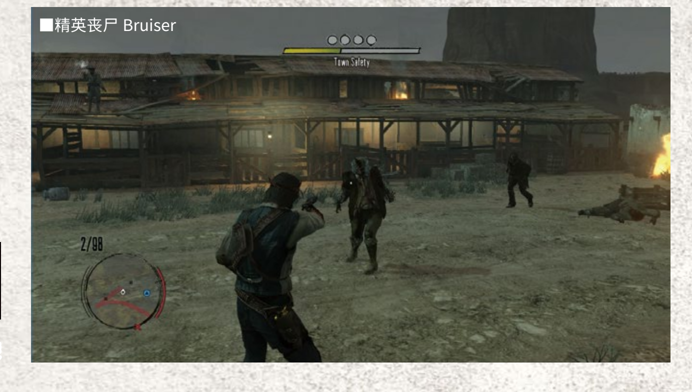
作为一个分量厚道的 DLC，自然也少不了区别于本篇的新系统，以下就让我们来看看都有些什么有意思的系统。

### 丧尸类型

想要确实的杀死丧尸，需要将其爆头或者用火点燃，子弹打在脑袋之外的地方只会造成暂时性的瘫痪，丧尸很快就会爬起并继续攻击玩家。推荐使用死神之眼瞄准头部一击必杀，或直接近身处决。其中笔者极力推荐小斧（Tomahawk），对除去精英丧尸 Bolter 在外的所有丧尸都是一击必杀，且作为近战兵器使用时不消耗数量（不要把它丢出去），在子弹告急时十分好用。美中不足的是所有的丧尸加起来一共也只有四种类型，虽然外形倒是千奇百怪，但到了游戏后期不免有些乏味。

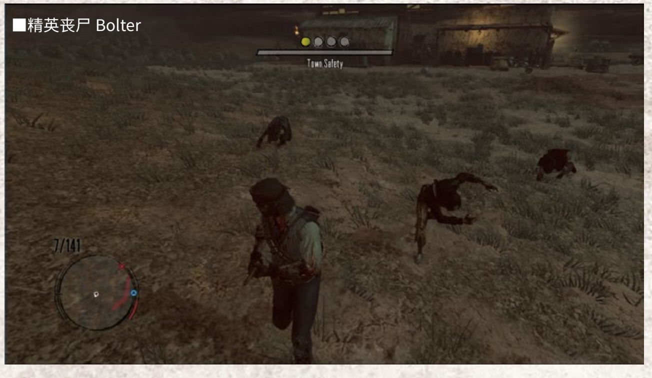
第一种自然是普通的丧尸，没有特殊能力及出彩的地方。这类丧尸移动速度较慢，一般不会对玩家造成太大的威胁。问题是它们一般成批出现，让精英丧尸混在其中难以处理。数量过多时推荐使用 Holy Water 和 Boom Bait 这种范围杀伤武器，可以瞬间处理大量丧尸。

第二种是精英丧尸 Bruiser，特点是肥胖的外形以及靠近到一定距离后的冲刺撞击。一旦吃到冲刺撞击后玩家会被整个撞飞砸在地上，若此时周围有大量普通丧尸则很容易在倒地期间被围攻。比较狡诈的是这类丧尸在未靠近到一定距离时，走路方式都与一般丧尸无疑，在总体色调偏暗的环境中很难分辨，若看到体型比一般丧尸胖一圈的丧尸时就要多留几个心眼了。但是在对抗这类丧尸时有一个小技巧：在 Bruiser 冲刺撞击时，利用小斧（Tomahawk）正面攻击可以截停其冲刺。原理很简单，近身攻击时会进入一个很短的处决动画（期间是无敌的），且处决动画优先级高于丧尸的攻击所以可以将冲刺撞击无效化并反杀。


■精英丧尸 Bruiser

第三种是精英丧尸 Bolter，特点是趴地的快速移动。这个是笔者个人认为最棘手的一种丧尸，其超高的机动性经常能打你个措手不及，经常出现虽然已经开了死神之眼，但 Bolter 已经贴到了脸上很难瞄准的情况。与 Bruiser 不同，Bolter 只要见到玩家就会以四脚着地的形式高速靠近，


■普通丧尸


■精英丧尸 Bolter

无法靠奔跑甩开，若技术不精即便开了死神之眼也难同时瞄准。或许是机动性过高的缘故，近身处决无法很好的触发，还是以小斧（Tomahawk）为例，很难直接触发处决动画，需要砍两次甚至三次，所幸其攻击力并不高。推荐在保持一定距离的情况下开死神之眼将其优先击杀，有落单的可以直接近身解决。

第四种是精英丧尸 Retcher，特点是远程的喷吐攻击以及尸体爆炸。Retcher 不会主动靠近玩家，会在一定距离外喷涂绿色的腐蚀液进行攻击，若玩家身边没有丧尸却受到了不明攻击，那多半是有 Retcher 在角落里作祟。在外形上，Retcher 身上都有着绿色发光的脓液，而且他们与其他几中丧尸相比腰板都挺得比较直，还算是容易辨认。对其没有什么特别的击杀技巧，来近距离后爆头或者近身处决都可。值得一提的是 Retcher 在死亡后会爆炸并杀伤周围的所有目标，所以在近身处决后要赶紧跑开，但其爆炸同样可以攻击其他丧尸。若发现丧尸群中有一个 Retcher，不要犹豫直接射杀，可以借刀杀人处理掉一大片丧尸，效果堪比 Boom Bait。



■精英丧尸 Retcher

## 随机任务

玩家在赶路时会在附近刷新随机任务，在地图上会以蓝色的标点提示具体方位，靠近时还会在屏幕下方看到相应的对话，没有任务名字。虽然任务内容不尽相同，但大体上都是帮助路人清理掉眼前的丧尸。任务结束后会得到数量不等的子弹作为报酬，虽然打丧尸时也要耗费子弹，但总的来说还是赚的，是在没有商店的情况下获得子弹的一大主要途径。在处理丧尸时务必要注意 NPC 的存活，一旦 NPC 死亡（地图上的蓝色标点消失）意味着任务的失败。如果见到那些其中一人已变成丧尸的恋人 / 夫妻，直接掏枪击杀目标即可不必等对话结束。

值得一提的是有一个随机任务比较特别，是一个被围攻的医生（旁边会有一挺机枪非常好辨认）。解放完医生后，他会请求玩家前去捕捉一个活丧尸给他，玩家照做后任务结束，因为该任务有范围限制（但在地图上却没有标明）注意不要跑太远。之后这个随机任务还会再刷新，玩家重复完成四次之后可以获得手枪 High Power Pistol，该手枪有且仅有这一种方式可以获得。




## 解放城镇

解放城镇算是 DLC 部分的核心系统之一，除了极个别几个安全地区外，几乎所有城镇都遭到了丧尸的攻击，需要玩家们在第一次到达时进行解放。

解放的方式很简单，杀足够数量的丧尸即可。进入到被攻击的城镇中时，系统会提示该城镇正在被攻击并在屏幕上方出现“Town Safety”的进度条：一个长条上面带有几个圆圈。每个长条攒满后会点亮一个圆圈，所有圆圈都点亮后意味着不会再有新的丧尸出现，只要将城内剩余的丧尸打扫干净，解放就结束了。城镇会成为安全地点（Status：Safe），并在地图上以蓝色的十字架标记出来。

解放后的城镇会出现数个箱子，数量和位置视城镇而定，内有各式枪械的子弹。再加上从丧尸尸体上搜刮的子弹，虽然不能购买子弹，但玩家无需担心陷入无子弹可打的险境。更重要的是玩家们可以在城镇中休息，意味着玩家可以在此手动存档、更换服装以及在城镇间快速移动，其中快速移动只能选择曾解放的城镇。解放城镇可以说是好处多多，对西部的探索之旅大有裨益，所以积极地去完成吧。

但需要注意的是，夺回后的城镇不是永远安全的，在经过一段时间后会再次沦落于丧尸之手，届时需要玩家将其重新夺回。一旦开始遭遇丧尸进攻后，会在屏幕左上角有相应的文字提示一闪而过，并在地图上以绿色爪子标记出来，不注意的话很容易错过。推荐玩家们养成定时检查大地图上城镇图标的习惯。若城镇在此时长时间陷入被攻击的状态，幸存者会一个接一个地死去（在屏幕的左上方会有文字提示）。但即便城镇中所有的幸存者被杀，仍然可以完成解放城镇，不影响成就 / 奖杯的触发，但没有幸存者的城镇更容易再次沦陷。

以下是所有需要解放的城镇，但是其中的 Fort Mercer、Casa Madrugada 以及 El Presidio 三个地方是安全地带，不需要玩家主动去解放也不会被攻陷。地图北部的美国地区有 13 个城镇，南部的墨西哥地区有 10 个城镇。




| 美国地区 | 墨西哥地区 |
|---|---|
| Armadillo | Agave Viejo |
| Blackwater | Casa Madrugada |
| Cochinay | Chuparosa |
| Fort Mercer | El Matadero |
| Gaptooth Breach | El Presidio |
| MacFarlane's Ranch | Escalera |
| Manzanita Post | Las Hermanas |

| 美国地区 | 墨西哥地区 |
|---|---|
| Pacific Union Railroad Camp | Nosalida |
| Plainview | Tesoro Azul |
| Rathskeller Fork | Torquemada |
| Ridgewood Farm | - |
| Thieves' Landing | - |
| Twin Rocks | - |



■蓝色十字架图标：安全城镇，问号图标：未解放城镇，绿底丧尸手图标：正在遭受攻击的未解放城镇，红底丧尸手图标：正在遭受攻击的已解放城镇。

缔造神话
西部传说
西部之王 THE KING

# 武器列表

行走于末日没有件合手的武器怎么行？以下是《亡灵噩梦》中的所有武器，每种武器会以不同的种类做出分类，并标注出相应的获得方法。前置任务的具体详情可以查阅剧情流程及幸存者任务部分。

值得一提的是，各类武器中也有几个较为特殊的。一是 Tomahawk，可同时作为近战和射击武器使用，贴身处决时不消耗数量；二是 High Power Pistol，需要完成某医生的随机任务 4 次才可获得，任务内容是抓一只活的丧尸给他，推荐在见到的时候第一时间完成；三是 Semi-auto Shotgun，地下墓穴在通关后无法再次进入，一旦错过只能指望某些 NPC 的掉落了，因为非常麻烦所以推荐玩家在第一次进入地下墓穴便直接拾取。

## 左轮手枪 Revolver

| 武器名称 | 获得方式 |
|---|---|
| Cattleman Revolver | 初始默认拥有 |
| Double-action Revolver | 解放城镇 Tesoro Azul |
| Schofield Revolver | 解放城镇 Chuparosa |
| LeMat Revolver | 完成挑战 Undead Sharpshooter 的 RANK 5 |

## 手枪 Pistol

| 武器名称 | 获得方式 |
|---|---|
| Volcanic Pistol | 解放城镇 Twin Rocks |
| High Power Pistol | 完成医生的随机任务 4 次以上 |
| Semi-automatic Pistol | 完成幸存者任务“Missing Souls” |
| Mauser Pistol | 完成挑战 Undead Sharpshooter 的 Rank 5 |

## 步枪 Rifle

| 武器名称 | 获得方式 |
|---|---|
| Buffalo Rifle | 解放城镇 Bolt Action Rifle |
| Springfield Rifle | 解放城镇 Ridgewood Farm |
| Bolt Action Rifle | 解放城镇 Cochinay（Tall Trees 北部） |
| Explosive Rifle | 解放城镇 Rathskeller Fork |
| Rolling Block Rifle | 解放城镇 Pacific Union R.R Camp |
| Carcano Rifle | 完成挑战 Undead Sharpshooter 的 Rank 5 |

## 连发步枪 Repeater

| 武器名称 | 获得方式 |
|---|---|
| Repeater Carbine | 完成主线任务中烧毁 Blackwater 的墓地 |
| Henry Repeater | 解放城镇 Nosalida |
| Winchester Repeater | 完成幸存者任务“Paternal Pride” |
| Evans Repeater | 完成挑战 Undead Sharpshooter 的 RANK 5 |

## 霰弹枪 Shotguns

| 武器名称 | 获得方式 |
|---|---|
| Double-barreled Shotgun | 初始默认拥有 |
| Pump-action Shotgun | 解放城镇 Torquemada |
| Sawed-off Shotgun | 完成幸存者任务“Dinner for Two” |
| Blunderbuss | 完成主线任务“A Cure for Most of What Ails You” |
| Semi-auto Shotgun | 在主线的最后的地下墓穴内一个木箱上可找到，在“山”字路口的左侧 |




## 近身武器&投掷武器

| 武器名称 | 获得方式 |
|---|---|
| Torch | 完成主线任务“Curious Tales from Blackwater” |
| Tomahawk | 解放城镇 Manzanita Post |
| Fire Bottle | 解放城镇 Thieves' Landing |
| Dynamite | 解放城镇 Gaptooth Breach |
| Undead Bait | 触发 Fort Mercer 的主线任务 |
| Holy Water | 完成主线任务“Mother Superior Blues” |
| Boom Bait | 完成幸存者任务“Biographies and Lies” |

# 挑战任务

《亡灵噩梦》也有自己独自一套的挑战任务，总计 24 个挑战任务，除了“Four Horses of the Apocalypse”外另外三类都需要按顺序完成，不完成上一阶段的任务的话无法开启也无法完成下一阶段的任务，每类任务互不干涉。这部分将列表来讲解。

CHALLENGES
Updated
Undead Hunter - Rank 1
Undead Sharpshooter - Rank 3
Undead Treasure Hunter - Rank 1
Four Horses of the Apocalypse - Rank 1

## Undead Hunter

| 等级 | 任务内容 | 说明 |
|---|---|---|
| RANK1 | 杀死 100 只普通丧尸及 25 只 Bolter | 十分简单，无特殊技巧 |
| RANK2 | 杀死 25 只 Bruiser 以及 15 只 Retcher | 十分简单，无特殊技巧 |
| RANK3 | 杀死 1 只 Retcher 并利用其尸体炸死另外 2 只任意丧尸 | 前期 Retcher 较少所以比较难触发。推荐在主线任务“Get Back in That Hole, Partner”中墓地 Tumbleweed 部分和主线任务“American Imperialism”中火车部分，Retcher 周围就有大量的丧尸群很轻松即可完成。可以在开始任务前留个存档，失败后重来。 |

| 等级 | 任务内容 | 说明 |
|---|---|---|
| RANK4 | 利用火炬杀死 2 只丧尸熊、5 只丧尸狼、3 只丧尸美洲狮 | 抓到传奇马 Pestilence 后用火炬攻击即可轻松完成，玩家在马上是无敌的。 |
| RANK5 | 杀死 Chupacbra | Chupacbra 外形近似于鬣狗，只有在完成了 Undead Hunter Rank4 后才会出现。和传奇马一样，出现在附近时会在地图上以蓝色圆圈提示其活动范围，位置随机刷新，但在 Undead Hunter Rank4 完成后的第一次会出现在 Casa Madrugada 附近。杀死方式很简单，直接爆头即可，杀死后地图上会出现 Unicorn。 |

## Undead Sharpshooter

| 等级 | 任务内容 | 说明 |
|---|---|---|
| RANK1 | 10 秒内用枪射杀 5 只丧尸 | 十分简单，无特殊技巧 |
| RANK2 | 连续爆头射杀 10 个丧尸 | 开死神之眼慢慢瞄准即可，可以开好几轮，但是必须全都是爆头 |
| RANK3 | 在一次死神之眼中射杀 5 只着火的丧尸 | 绕几圈在身后多聚点丧尸，然后丢燃烧瓶（Fire Bottle）点燃至少 5 只丧尸，为保险推荐多丢几个，最后开死神之眼慢慢瞄准即可。 |
| RANK4 | 在一次死神之眼中射杀 4 中不同的丧尸 | 主线任务“American Imperialism”到达墨西哥后，城镇解放中都有很多的精英丧尸，能比较方便完成该挑战。把普通丧尸、Bruiser、Bolter 引到不会自主移动的 Retcher 身旁开死神之眼一起射杀，注意要全部爆头。 |
| RANK5 | 不使用死神之眼在 8 秒内用狙击枪杀死 5 只丧尸 | 不必开镜瞄准，使用狙击枪近身处决 5 只丧尸即可，手脚要快。 |

## Four Horses of the Apocalypse

比较特别的一类挑战，前四级挑战内容是抓住全四种传奇马，不分前后顺序即不分 RANK1~RANK4。传奇马的捕捉方式和普通马无异，都是用绳索套中后上马驯服（反推摇杆保持平衡，不要被甩下来）。抓马比较考验技术，可以先在野外随便找一只野马练练手。绳索套中后不要从马屁股靠近，会被直接踹飞。而最后的 RANK 5 的挑战内容是使用传奇马的能力杀死所有种类的丧尸，骑着 Death 去撞四种丧尸即可。注意回头看一下丧尸死了没，以免错过。

传奇马在身边出现时会在地图上以蓝色圆圈标记其活动范围，并提示“Mythical Creature”已出现在附近。传奇马一旦看到玩家就会开始逃跑，只要捕捉失败一次蓝色圈圈就会消失，传奇马也会离开，玩家要等待下一次的刷新。但是有一个非常重要的抓马技巧可以在失败后继续挑战！即便捕捉失败，传奇马也不是直接消失在玩家面前而是用脚徒步逃走，当跑出一定距离后才会消失。反过来说只要一直贴着传奇马，让其停留在视线范围内即便没有了蓝色圆圈也可以继续捕捉。推荐让自己当前的马一直跟在身边，以便失败后迅速上马追赶。注意捕捉成功后要将其骑到旅店门口并绑上，才算是真正隶属于玩家，这样叫马就会直接出现了。

| 传奇马名 | 常出现位置 / 获得方式 |
|---|---|
| War | MacFarlane's Ranch,、Armadillo、Fort Mercer |
| Famine | San Luis River |
| Pestilence | Tall Trees、the Great Plains |
| Death | 主线通关后直接获得 |

捕捉了多匹传奇马后，切换马证可以选择当前叫出的马，传奇马与丧尸马一样无限耐力。需要注意的是，尽管传奇马的血量非常高但还是会死亡的，在过高的地方摔下以及被流弹爆头都是常见的死因。

## Undead Treasure Hunter Rank

想要开始这个系列的挑战，必须在完成路边的某些特殊随机任务或特殊 NPC 中获得藏宝图（Treasure Map），没拿到第一张藏宝图直接去地点是没有用的。一般来说这类人都比较特别，可能是把丧尸妻子绑在一旁的丈夫，或是以丧尸尸体为食的不明男性，接近他们时屏幕下方会有相应的对话。而他们身边很可能会有一个宝箱，得到里面的藏宝图后才能正式开启这系列的挑战。不过需要注意的是，拿走藏宝图会激怒身边的 NPC，他们会直接向玩家开枪射击。挖掘完毕后后可以得到下一级的藏宝图。玩家可以在 Tumbleweed 的平原上逛逛，比较容易见到把丧尸妻子绑在地上的丈夫这一组，笔者在这里见到过他们好几次。

所有宝藏的图文详细地点如下，会有详尽的地点描述及图片。

▲把丧尸妻子绑在一旁的丈夫，红圈中的宝箱内就有藏宝图。

| 等级 | 位置 | 位置说明 |
|---|---|---|
| RANK1 | Hennigan's Stead 西北，Tall Trees 西南 | 你没看错，第一个地点在地图的外侧。到达大致地点后会见到一个隧道，不需要进去。爬上隧道北方的山坡后可见到一条小路，小路尽头的石碓处就是宝藏所在地。 |





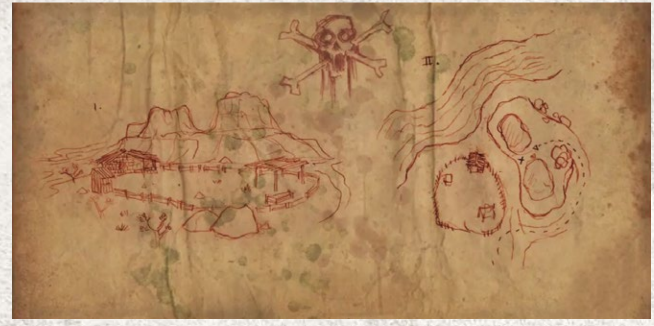
| 等级 | 位置 | 位置说明 |
| --- | --- | --- |
| RANK2 | Coot's Chapel 东南，Greenhollow 西北的山坡下 | 在一个二层的岩层上，玩家需要绕一下才能上去 |








| 等级 | 位置 | 位置说明 |
| --- | --- | --- |
| RANK3 | Gapteeth Breach 以 南，The Scratching Poat 西北的小山上 | 在一个小山的山谷中间，爬上山顶就能看到，非常好找。 |








| 等级 | 位置 | 位置说明 |
| --- | --- | --- |
| RANK4 | Las Hermanas 东南，Sepulcro 以南 | 地图上可以看到 Sepulcro 南边有两条“并列的线”，地点就在两条线中间。目标地会有三棵树，中间就是宝藏所在地 |






| 等级 | 位置 | 位置说明 |
|---|---|---|
| RANK5 | Casa Madrugada 西南，Agave Viejo 东部 | 沿着 Las Hermanas 到 Casa Madrugada 的铁路走到一半，和 RANK2 一样爬上旁边的岩层上即可看到 |

# 剧情流程

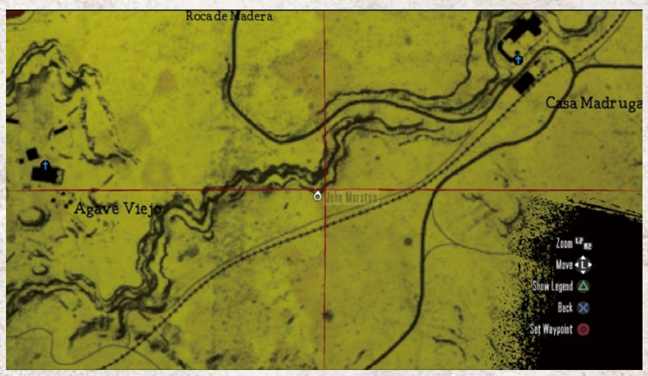
PS3 版本打开游戏的 Single Player 后会有三个选项，分别为 Noraml、Hardcore 以及 Undead Nightmare，前两个为本篇剧情的不同难度，第三个则为单独的 DLC 部分，选择第三个后直接进入 DLC《亡灵噩梦》。X360 版本则需要换上第二章碟，只读取本篇的碟是看不到这部分的。

《亡灵噩梦》部分独立于游戏本篇，即便没有游戏本篇的存档也可以直接游玩。只不过《亡灵噩梦》开始时的新手教程不太完善，基本没有系统及使用技巧方面的教学，对本篇没有一定了解的玩家在初上手时可能会一头雾水。建议先体验本篇剧情以获得最佳体验，若不打算游玩本篇的话至少上网查询一下死神之眼等几个基础系统的使用方法。

## Love in the Time of Plague

①看完开场剧情后，使用手上的枪直接击杀面前妄图袭击妻子的丧尸。但是要想确实地杀死丧尸，需要将其爆头或者用火点燃，子弹打在脑袋之外的地方只会造成暂时性的瘫痪，丧尸很快就会爬起并继续攻击玩家，推荐使用死神之眼瞄准头部一击必杀。

②可惜妻子和稍后赶到的儿子已经受到感染，对准目标丢出绳





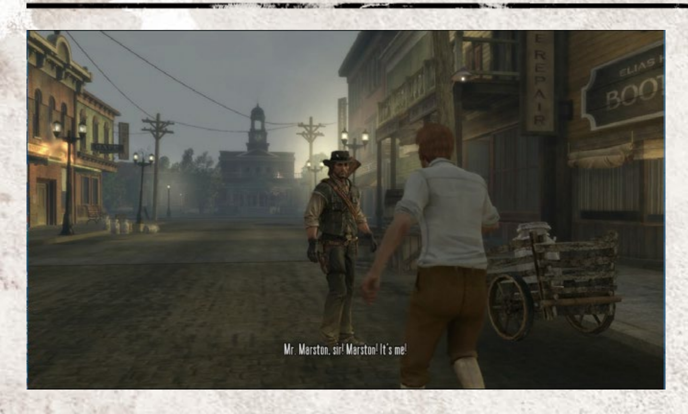


圈，再将目标捆绑，绑在哪里都无所谓。重复两次后推进剧情，前往 Blackwater 寻找解放妻儿的方法。




## Curious Tales from Blackwater

①在 Blackwater 触发与教授的剧情后前去寻找幸存者，面前会有一位丧尸准备袭击玩家。推荐不要当场击杀面前的丧尸，容易引来另一批




丧尸导致自己陷入被围攻的困境，直接奔向下一个地点。幸存者的位置不远就在屋后，触发剧情后得到火把。火把可以直接作为近战武器使用并点燃目标，没有使用次数上的限制但伤害很低，无法一击致命，作为近身攻击自己不可避免的也会受到伤害。

②在与女士交谈后前往墓地（地图上的绿色骷髅头处）燃烧尸体，点燃地上的棺材后会有数只丧尸出现并主动袭击玩家，在击杀一定数量后会有外形肥胖的精英丧尸 Bruiser 出现，其突进和击飞效果非常危险，注意保持适当距离和角度。推荐舍弃近战直接拔枪，在突进结束但尚未转头时利用死神之眼将其爆头击杀，因为血量较多注意多补几枪。击杀完毕后别忘了搜刮尸体，保证自己身上有充沛的弹药可是在这西部丧尸末日中存活的关键。

③点燃了墓地中的所有棺材后会有“BLACKWATER GRAVETARD CLEANED”的字样，代表玩家已经处理完该墓地里的所有丧尸了。重新回到 Blackwater 后会发现有其他的幸存者正在反抗，同时会在屏幕上方出现“Town Safety”的进度条，消灭城内的丧尸来开启城镇解放系统。

④和在房顶上吵架的两夫妇对话后向左走，可以触发下一段十分有意思的剧情。剧情结束后别着急走，回头解决刚才在剧情中乱入的精英丧尸 Bolter，稍等一会后再解决爬起的女性 NPC 丧尸。Bolter 的移动速度非常快，而且贴地爬行的动作让人无法准确的命中头部，一旦被贴身很容易出事，好在其血量不高，仔细看清其行动轨迹很容易击杀。欣赏完这出闹剧后可以动身前往下一处了。

⑥在地图上可以看到总共有两处主线任务点，两个主线没有先后之分，此时不妨先就近前往 HENNIGAN'S STEAD 东侧的一处的主线任务点与 Seth 对话。




## Get Back in That Hole, Partner

①与 Seth 对话后触发任务“Get Back in That Hole, Partner”。对话结束后分别前往 Coot's Chapel，Odd Fellow's Rest 和 Tumbleweed 三地，并清理其墓地内的丧尸。不要攻击 Seth 面前与他打牌的丧尸，他不会攻击玩家。

②每个墓地里都会有数量不等的丧尸攻击玩家，其中不乏 Bruiser、Bolter 这样的精英丧尸，建议整理好身上的装备再进入墓地。完成后 John 从 Seth 处得知这一切与阿兹特克人有关，想要结束这场灾难就必须要去一趟墨西哥地区。与之前见面时同样，在 Seth 家中的这几个丧尸都不会攻击玩家，所以也不要击杀它们。剧情结束后继续前往下一处位于 Fort Mercer 的主线任务点。




## A Cure for Most of What Ails You

① Fort Mercer 的城镇四周有城墙保护，所以内部是安全的不需要玩家去击杀丧尸解放城镇，往后也不会被攻陷。注意城外有大量的丧尸群，贸然靠近非常容易被围攻。不过第一次进城若不想打丧尸的话，拉到仇恨也无所谓，直接跑到大门处触发剧情即可直接进城，丧尸则会留在门外。从第二次开始就不能用这招了，想要进入 Fort Mercer 需要从大门右侧的木箱上爬上城墙，进而翻进城，或者找其他的梯子，正面大门是不会开的。

②看完一段卖假药的剧情后，答应 Nigel 去收集 5 个 Desert Sage 以及 5 个 Violet Snowdrop 以便他制造真正的药水。采集植物时注意看左下角的小地图，若身旁出现了黑底白标的三叶草标志代表附近有可采摘植物，直接在场景上是看不到的。Violet Snowdrop 在 Tall Trees 北部的雪山地区有大量生长，而 Desert Sage 在 Gaptooth Ridge 北部的沙漠地区有大量生长，一边骑马奔跑一边注意小地图很快就能找齐。找齐后地图上会有一个新的“W”字任务标记，来到这把收集好的植物交给 West Dickens。

③与 West Dickens 对话结束后得到新的投掷武器 Undead Bait，丢在地上可以吸引附近大批的丧尸，无论是用于逃跑时分散丧尸的注意力，抑或是用于聚怪从而一口气消灭大量丧尸，都是绝佳的利器。但因为之后的幸存者任务会用到，建议玩家在身上准备至少两个。

④在帮助了 West Dickens 后被告知，John 还需要去 Riley‘s Charge（地图上有绿色圆圈标记）找些旧零件给他，好做一个厉害的武器给 John，这次没有战斗只是单纯的跑腿。到达地点搜索目标箱子，拿



到零件后在前往“W”字任务标记点交给 West Dickens。剧情过后得到“厉害”的新武器 Blunderbuss，以及成就 / 奖杯“Judge A Man By The...”。Blunderbuss 虽然是旧式的火枪，但是威力巨大可以一枪将丧尸整个打碎，不需要瞄准，只是子弹较少。




## American Imperialism

①所有的一切都指向墨西哥，是时候寻找前往墨西哥的方法了。在 Solomon's Folly 再次见到无法前往墨西哥的 West Dickens，但即便如此他还是告诉了 John 一个可以前往墨西哥的方法：伪装成参军的士兵。接下来前往 Campsite 和逃兵们聊聊，看能不能找到些有用的情报。

②到达 Campsite 后会发现有一大群丧尸，逃兵们正在遭受攻击，玩家可以选择拿东西直接走也可以选择加入战斗解决敌人。敌人虽多但精英丧尸只有 2~3 只 Retcher，难度不高。战斗结束后打开帐篷旁的木箱，换上军服准备前往下一个地点——火车站。

③果不其然，火车也被一大群丧尸袭击。清理掉周围的丧尸，否则火车无法发车。这里有两种不同的打法，各有优劣：1. 爬上火车，从上而下进行压制射击。除了 Retcher 之外一般丧尸都无法攻击到车上的人，只要把零星几只爬上车的击毙即可。但碍于射击角度问题，部分位置的丧尸瞄准起来比较麻烦；2. 吸引上丧尸的注意力，在火车下射击。这种方式类似于平常解放城镇，采用打带跑的方式处理，虽危险但比第一种来的更快，不过有一定的技术要求。但丧尸其实是分批刷新的，每一批的数量都不多，冷静处理即可。清理完所有丧尸后触发剧情，上车前进。

④前进过程中会有大量丧尸跟随在车后，并时刻准备爬上车。虽然看着吓人，但绝大部分丧尸都没有威胁，真正有可能追上车的只有速度最快的 Bolter。因为数量实在太多，不必强求一一击杀，击中 Bolter 任意部位让其暂时瘫痪无法追上火车即可。前进到后半部分则会有大量 Retcher，其远程攻击可以无需上车直接命中车上的人，同样让其瘫痪即可无需击杀。也可以将其爆头炸死周围一大批丧尸，借此完成挑战任务 Undead Hunter 的 RANK3，失败就读档重来。




⑤火车走到尽头发现有路障阻挡，下车清理时遇到了丧尸群的袭击。丧尸群的前排会有 3~4 只 Bolter 同时进攻，推荐第一轮死神之眼全部用于解决他们，以免后顾之忧。后排则会有 3~4 只 Retcher 及普通丧尸，可以选择优先击杀 Retcher，再让其尸体爆炸击杀其他普通丧尸。本次战斗即便 NPC 死光也不会影响剧情推进，无需特意保护他们，战斗结束后上车发动引擎，前往地图最南侧 Las Hermanas。



## Mother Superior Blues

①来到任务点与修女对话后，答应解放城镇 Las Hermanas 以及城内的其他修女。Las Hermanas 与同是被城墙所包围的 Fort Mercer 不同，靠爬墙是进不去的，直接从大门处进入。该城镇需要击杀的丧尸量非常多，在战前准备好足够的子弹以及燃烧瓶（Fire Bottle）。进去后不要待在一楼的花园，阻碍物很多无法进行有效的迂回，还会被四周刷新的丧尸围攻。推荐进门后右转直接跑上大门上方的城墙，挨个击杀沿着狭窄楼梯前进的丧尸，而且身后还会有两个 NPC 不断地进行援护射击，帮助非常大。丧尸数量减少到一定量时就可以选择主动出击，不必再等它们一一送上门。

②解放完城镇再回头与修女对话，她会调皮地说他不是“修女”而是院长，同时请求 John 去抓一只普通的丧尸来给她做试验。城外的荒原上就有丧尸，注意要抓普通的丧尸而不是精英丧尸，对准目标丧尸丢出套圈，最后将其捆绑放上马，带回 Las Hermanas 城内就可触发下一段剧情。剧情结束后得到新武器 Holy Watter 五个。

③ Sepulcro 的墓地里丧尸数量非常非常多，而且混杂着三种精英丧尸十分棘手。推荐活用刚刚到手的新武器 Holy Water，在吸引了一批丧尸又无力处理时，回头丢在丧尸群的脚下，可以瞬间杀伤一大片敌人。而且本墓地有非常多的矮墙，丧尸不会翻墙只会死版的绕路，可以利用这一点将墙当作掩体，争取更多的瞄准时间。清理完墓地后不会马上开放下一段的主线剧情，需要再完成两个幸存者任务“Filth and Other Entertainment”和“Biographies and Lies”，这两个任务详情请查阅幸存者任务部分。



④触发了下一段剧情后返回 Las Hermanas 的教堂内，与院长的对话结束后跳杯“The Superior Dance”，准备前去寻找我们的未来的总统 Abraham Reyes。

## A Civilized Man & On a Pale Horse



①来到位于 Escalera 的 Abraham 家，发现他已经变为丧尸，直接解决掉他开启与身旁女士的对话。从对话中我们得知这所有的惨剧都源自 Reyes 的贪婪以及一个绿色的面具，略经思索后 John 决定带着这位女士把这个面具放回地下墓穴的祭坛上。这位女士虽然跟在身后，但是不会被丧尸所攻击，所以玩家们也不必劳心费神的去保护她，专心处理身前的敌人吧。通往祭坛的入口就在花园的小屋内，跟着指引直接走就能到。

②经过弯曲的墓穴小道可以下到祭坛。小道内有大量的丧尸在蹲守，地上或墙上的洞内有趴 / 躺着未动的尸体，基本全都会起身袭击玩家。所幸这之中基本没有精英丧尸，只在道路末端会有几只 Bruiser 和 Retcher。丧尸的外形与之前的相比有些许细节上的区别，比如更裸露的皮肤以及赤红色的双眼，但是除外表外和一般丧尸并没有本质区别。推荐在走这段路时不要快跑，仔细清理完所有敌人后再缓慢前进。虽然灯光昏暗看不清四周，但死神之眼下则不受此影响，灵活应用可以减少非常多的压力。

③走到祭坛前，后路会被封锁，需要在一个密闭的房间内进行战斗，敌人包括三种精英丧尸 + 普通丧尸，但数量不多。因为周围的四个大柱子阻挡射击，再加上房间不是特别大，推荐使用小斧（Tomahawk）近身一个一个处决。战斗结束后进入最后一段剧情，剧情结束后会获得新的装扮以及 4 匹传说坐骑之一的 Death，并解锁最后一个剧情奖杯“All's Right With the World”。至此，DLC 部分《亡灵噩梦》的主线剧情就全部结束了，玩家仍然可以接着之前的探索，继续自己的西部丧尸之旅。



# 幸存者任务 Survivor Side-missions

幸存者任务是游戏中的一类支线任务，会在地图上有所标识所以一般不会错过。而不同的幸存者任务也有不同的前置条件，如解放某个城镇或主线推进的一定程度，满足条件后任务才会开放。不少任务在完成后都会获得新武器，积极地去完成吧。

### Birth of the Conservation Movement

任务地点：Tanner's Reach
委托人：Sasquatch Hunter
前置条件：完成主线“Curious Tales from Blackwater”

①在完成第一个剧情任务后该任务就会自动解锁并标记在地图上，一般不会错过。来到任务地点与 Sasquatch Hunter 对话后，前去击杀 6 个 Sasquatches，距离接任务的地方稍远。

② Sasquatches 见到玩家后不会主动攻击但会马上逃离，击杀第一个 Sasquatches 后便会跳出成就 / 奖杯“Six Years In The Making”。注意每杀一个都要移动到下一个目标地，而且周围可能有数个丧尸群，小心被围攻。

③见到最后一个 Sasquatches 后任务结束，玩家可以将他就地杀死或转身直接离去。

### Paternal Pride

任务地点：MacFarlane's Ranch
委托人：Bonnie MacFarlane
前置条件：1. 完成主线“Curious Tales from Blackwater”
2. 解放城镇 MacFarlane's Ranch

①与 Bonnie MacFarlane 短暂的寒暄后，主角得知他的父亲 Drew MacFarlane 尝试将丧尸锁在谷仓里，前往谷仓寻找 Drew。

②谷仓大门被锁住了，从旁边木塔处的梯子爬上房顶，从上方进入谷仓并清理掉内部的丧尸，期间可以获得武器 Winchester Repeater 及对应的 10 发子弹。切记不要直接跳下最底层，会摔伤不说还会直接陷入丧尸的包围，很容易致死。因为丧尸无法爬到上层，推荐在上层先提前射杀几只丧尸，再下去处理躲在死角中的个别几只。

③处理完谷仓内的丧尸后回去与 Bonnie 对话，随后任务结束。从谷仓出来时可以直接走大门，不必重新爬回房顶。

## Dinner for Two

任务地点：Armadillo
委托人：Marshall
前置条件：1. 完成主线“Curious Tales from Blackwater”
2. 解放城镇 Armadillo

①与 Leigh Johnson 对话后获得武器 Sawed-off Shotgun，前往寻找 Jonah 和 Eli。此时两人的准确所在地并没有标注在地图上。

②前往 Armadillo 的商店（地图上以 M 标识）触发剧情对话，对话后射杀三只丧尸以及稍后爬起来的 Herbert Moon 本人。

③前往地图上绿圈最北侧的一个马圈，在里面可发现 Jonah 和 Eli 二人，位置有点偏僻。只不过发现时已经来晚一步，射杀变成丧尸的二人后回去与 Marshall 对话随即任务结束，Sawed-off Shotgun 可以带走。

## Filth and Other Entertainment

任务地点：Plainview
委托人：D.S. MacKenna
前置条件：解放城镇 Plainview

①与 D.S. MacKenna 对话得知他需要一个丧尸 Retcher（特征为身上带有绿色的脓液，会口吐绿色的酸水进行攻击）来拍摄电影。

②前往 Gaptooth Ridge 附近为他抓一只新鲜的丧尸吧，捕捉方法和主线一开始绑住妻子和儿子二人的相同，对准目标丢出绳圈，再将目标捆绑带回。注意不要杀死目标丧尸，要把活的丧尸绑好放上马匹，送至 D.S. MacKenna 处。

③对话后任务结束，可以直接转身离去，但推荐就地射杀两个丧尸及之后爬起来的 D.S. MacKenna，以免被一直追着攻击。

## Missing Souls

任务地点：Fort Mercer
委托人：American Army Captain
前置条件：完成主线“A Cure for Most of What Ails You”

①本任务在地图上会以一个白色头像标志出来，非常好辨认。对话结束后撕下海报，就可在地图上看到下一个目标地点，前去寻找 Millicent Waterbury。

②到达地点后发现 Millicent Waterbury 被困在屋内，外头有 10 只左右的丧尸正包围着房子，打扫掉这些丧尸。战斗结束后骑马将 Waterbury 送回 Fort Mercer，路上尽量避免战斗以免被拽下马。若跟着地图的默认指引路线走的话，会经过满是丧尸的一条小路 Jorge’s Gap，算是官方的小小的恶意了。通过小路时若骑行速度不够快很容易被丧尸曳下马，推荐全速前进直接撞开所有敌人。

③将目标送到地后任务结束，同时解锁失踪人口（Missing Persons）系列任务。

## Biographies and Lies

任务地点：Casa Madrugada
委托人：Landon Ricketts
前置条件：完成主线“American Imperialism”

①到了城内触发与 Ricketts 的对话，出发寻找 2 个 Undead Bait 和两个 Dynamite 给他。

②若玩家身上此时已有这两件东西，走出大门再走回来即可直接触发下一段剧情。Undead Bait 就是从 West Dickens 处得到的聚怪用武器，而 Dynamite 可以通过解放城镇 El Matadero 获得。

③收集齐道具后回头与 Ricketts 对话，随后任务结束并获得新武器 Boom Bait。

# 失踪人口任务

开启失踪人口任务的前置条件是完成幸存者任务“Missing Souls”，之后玩家可以在 Fort Mercer 及 El Presidio 两地接受任务（有且仅有这两地有失踪人口任务），前者 10 人后者 6 人，做完后不会再刷新。接受任务的方式很简单，去墙上把海报取下即可，在地图上可以看到目标的具体位置。而任务内容基本大同小异，都是去某地将某人送回城内，过程中会打数量不等的丧尸。总体而言十分简单所以在此也不做过多的讲解了，仅将所有目标的名字及目标所在地以表格的形式整理出来，以便参考。

## Fort Mercer

| 名字 | 所在地 |
|---|---|
| Millicent Waterbury | Pleasance House |
| Mintie Cummings | Riley's Charge |
| Winona Picket | Lake Don Julio |
| Grover Boone | Venter's Place |
| Silas Gaskell | Critchley's Ranch |
| Willis Lassiter | Benedict Point |
| Chu Fook | Gaptooth Breach |
| Orison Pratt | Ridgewood Farm |
| Willie Oats | Plainview |
| Adrienne Lachance | Armadillo |

## El Presidio

| 名字 | 所在地 |
|---|---|
| Porfirio Gutierrez | Roca de Madera |
| Ramon Alvares | Torquemada |
| Lydia Morales | Las Hermanas |
| Rafael Carillo | Agave Viejo |
| Santiago Valenzuela | El Matadero |
| Merche Coronado | Casa Madrugada |

# 全成就 / 奖杯指南

## 主线成就 / 奖杯综述

| PS3 版 | |
|---|---|
| 奖杯总数 | 49 个 |
| 奖杯难度 | 9/10 |
| 全奖杯所需时间 | 60 ～ 100 小时 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

| X360 版 | |
|---|---|
| 成就总数 | 1000 点 /48 个 |
| 成就难度 | 9/10 |
| 全成就所需时间 | 60 ～ 100 小时 |
| 在线成就 | 有 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的成就 | 有 |
| 成就 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

本作中与战斗相关的成就 / 奖杯并不难，整体难度较高的是收集部分。除了穿梭于各个城镇的固定收集，还有地点不固定的动物、植物要消耗大量的时间去寻找，而一些成就 / 奖杯还有数量要求，这使得难度被进一步抬高。本作中服装“U.S. Marshal Outfit”要求完成主线 57"The Last Enemy That Shall Be Destroyed”后 24 小时内捣毁美国境内的全部帮派窝点，如果此任务当时没能完成且没有备份存档，错过这 24 小时后成就 / 奖杯“Redeemed”便只能二周目才能完成。另外由于本游戏年代久远，线上游玩人数较低，线上组队完成已经非常困难，推荐有条件的玩家尽量和朋友一起完成。




### Legend of the West -点 /

解锁条件 PS3 版独有，完成除此外的所有奖杯



### That Government Boy 10点 /

解锁条件 完成主线 Exodus in America

### Land of Opportunity 30点 /

解锁条件 完成主线 Land of Opportunity

### Sons of Mexico 40点 /

解锁条件 完成主线 Sons of Mexico

### No More Fancy Words 20点 /

解锁条件 完成章节 An Appointed Time

### A Savage Soul 10点 /

解锁条件 完成章节 At Home with Dutch

### The Benefits of Civilization 90点 /

解锁条件 完成章节 The Benefits of Civilization



### Into the Sunset 100点 /

解锁条件 完成章节 The Last Enemy That Shall Be Destroyed

### Nurture or Nature? 50点 /

解锁条件 完成陌生人任务 Remember My Family

### High Roller 10点 /

解锁条件 在 Poker 赌博游戏中单次赌注赢取超过 2000 筹码

获取方法 不需要会玩扑克，重玩主线 32，这场扑克是必胜的，直接 R1/RB 跳到玩家回合，下注时直接全下，尝试几次即可解锁。




### No Dice 10点 /

解锁条件 在一局 Liars dice（大话骰）中不损失一个骰子

获取方法 详见“100% 收集指南”小游戏大话骰部分。

### What About Hand Grenades? 50点 /

解锁条件 在一局 Horseshoes 获得一个套环（Ringer）

获取方法 详见“100% 收集指南”小游戏抛马蹄铁部分。

### Austin Overpowered 25点 /

解锁条件 单人完成 Twin Rocks，Pikes Basin 和 Gaptooth Breach 帮派窝点任务

获取方法 详见“100% 收集指南”帮派藏身窝部分。

### Evil Spirits 25点 /

解锁条件 单人完成 Tumbleweed 和 Tesoro Azul Hideouts 帮派窝点任务

获取方法 详见“100% 收集指南”帮派藏身窝部分。

### Instinto Asesino 25点 /

解锁条件 单人完成 Fort Mercer 和 Nosalida Hideouts 帮派窝点任务

获取方法 详见“100% 收集指南”帮派藏身窝部分。

### Fightin' Around the World 5点 /

解锁条件 在每个沙龙中用拳头击倒一人

获取方法 沙龙就是每个城里的酒馆，完本成就 / 奖杯需要将武器切换为拳头。之后有几个要点，首先不能殴打工作人员、其次不能殴打不还手的人、最后如果打出沙龙是不算的。共有 7 个沙龙，它们分别在 Armadillo、Rathskeller Fork、Thieves' Landing、Casa Madrugada、Chuparosa、Escalera、Blackwater。

### Strange Things are Afoot 10点 /

解锁条件 完成 1 个陌生人任务

获取方法 详见“陌生人任务”部分。

### People are Still Strange 20点 /

解锁条件 完成 15 个人陌生人任务

获取方法 详见“陌生人任务”部分。



### Buckin' Awesome 5点 /

解锁条件 成功驯服 Kentucky Saddler，American Standardbred，Hungarian Half-bred 三种马

获取方法 Kentucky Saddler 就是主线 6 获得的那匹马，但是有时系统会判定为玩家还没有获得该马，玩家需要到 MacFarlane's Ranch 南部的 Warthington Ranch 附近重新抓取。American Standardbred 是一匹几乎全黑的马，可以在 Manzanita Post 东部靠近道路的位置或 Beecher's Hope 南部获得。而 Hungarian Half-bred 与陌生人任务要求的是一种，可以在 Escalera 东侧画着三匹马的地方找到，为了避免和之前类似的系统判定错误，最好在陌生人任务 11 前就把这匹马获得。

### Clemency Pays 10点 /

解锁条件 活捉一个通缉犯

获取方法 详见“100% 收集指南”通缉任务部分。

### Dastardly 10点 /

解锁条件 将一个女性捆绑后扔在铁轨上让火车撞死并目睹其死亡







**获取方法** 在城镇里绑人最好没有目击者，实际不算很容易。更好的方法是，在遭遇路边女人呼救的随机事件时，会有藏起来的匪徒来夺取主人公性命，将他们消灭后把设计陷害主人公的女人绑起来放在马背上，在地图上观察火车位置之后骑马去追，保有一定提前量后将女人放在轨道上，之后站在火车道旁等待火车经过。

### Exquisite Taste 10点 /

**解锁条件** 从枪店购买一把稀有武器

**获取方法** 获得方法：详见系统“武器装备”部分。

### Bearly Legal 10点 /

**解锁条件** 杀死 18 只熊并剥皮

**获取方法** 在 Tall Tree 有大量的熊出没，先骑马将熊引过来，待其在后面追击时利用大威力步枪配合死亡之眼爆头击杀，杀光以后在旁边扎营存档，再读档使熊刷出。由于熊两次攻击左右就能杀死主人公，多多存档与补给品供应也是必不可少的。

### He Cleans Up Well! 10点 /

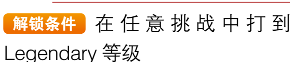
**解锁条件** 获得服装 Elegant

**获取方法** 详见“100% 收集指南”服装部分。

### More than a Fistful 10点 /

**解锁条件** 在单人模式中累计赚取了 10000 美元

**获取方法** 玩陌生人任务 8 中 200 美元一把的大话骰，或者快刀戳指缝都是不错的赚钱方法，具体玩法详见“100% 收集指南”小游戏部分。



### Frontiersman 20点 /

**解锁条件** 在任意挑战中打到 Legendary 等级

**获取方法** 四种挑战中选一种并达到最高等级即可达成，建议完成”探险家挑战“。

### The Gunslinger 5点 /

**解锁条件** 在 Expert 瞄准模式中爆头

### More than a Fistful 25点 /

**解锁条件** 获得最高的声望值以及最高或者最低的荣誉值

**获取方法** 一般荣誉值最好攒，如果按照攻略中的打法到最后一定是会达到最高的，但声望就不那么好刷了，建议身穿服装 Elegant 去玩德州扑克（Poker），故意出老千被抓住，之后进行决斗将对面缴械可以增加 100 声望，周而复始声望很快就刷满了，不过主线 49 后 John 就不能换装了，要在这之前完成。

### Gold Medal 25点 /

**解锁条件** 在一个战斗任务中获得金牌

**获取方法** 主线任务 8 是获得金牌比较简单的任务，进入 MISSIONS 选项，选择该任务即可重玩，只要在 2 分 34 秒以内完成任务并保证 100% 爆头率即可解锁。本次挑战有几个要点，首先剧情动画是算时间的，因此要按 ×/A 键全部跳过以节省时间；其次在最初跟踪匪徒时不要等警长直接奔向任务黄点；最后在匪窝作战时不要缠斗直接开死神之眼爆头，算上匪首一共要完成五个爆头，完成后即可解锁该成就 / 奖杯。

### Manifest Destiny 5点 /

**解锁条件** 在单人模式于 Great Plains 杀死水牛（buffalo）20 只

**获取方法** 水牛会在 Great Plains 或 Beecher's Hop 成群出现，杀光后存档再读档水牛又会刷新出来，打开 STATS 中的 MISC 清点数量即可。

### On the Trail of de Vaca 10点 /

**解锁条件** 发现每一个地点

**获取方法** 详见“100% 收集指南”发现 94 处地点部分。

### Friends in High Places 10点 /

**解锁条件** 在故事模式中使用一封赦免信消除超过 5000 美元的悬赏

**获取方法** 最简单的方法就是去往 Blackwater 警察局，杀死几个警官后藏在柜台后面，这样警官就会一个一个往房间内冲，探头用霰弹逐个消灭，这样就可以很安全地达到 5000 赏金。之后切换步枪将远处可能威胁玩家的警官消灭，之后逃往镇上的电报局消除悬赏。

### Redeemed 100点 /

**解锁条件** 完成度 100%

**获取方法** 详见“100% 收集指南”。

### Spurred to Victory 10点 /

**解锁条件** 完成 20 个故事任务，中途不在马槽换马匹

**获取方法** 正常来说计数从玩家骑上主线 2 获得的马开始，只要不换马到主线 21 时就能完成。不过还是有几个要点①不要换马，玩家把新马拴到拴马柱上就会被系统判定为换马，由此暂时骑上别的马但不栓马就不会打断计数。②不要让马匹死亡，平时注意备份存档，一旦马死了立刻读档重来。③主线 1 不算入计数。④任务中要求切换的马匹不影响成就 / 奖杯获得。⑤即使在主线 21 没获得后面也还有机会。⑥到了墨西哥吹口哨可以叫回原来的马。

### Heading South on a White Bronco 5点 /

**解锁条件** 在单人模式中骑着 Hungarian Half-Bred horse 逃脱 US Marshal 追捕

**获取方法** 该成就 / 奖杯有两个准备条件，Hungarian Half-Bred horse 和陌生人任务 11 要求的马匹一样，可以在 Escalera 东侧地图上画着三匹马的地方套到。另外积累 1000 美元以上赏金时，US Marshal 才会出现并追捕玩家。比较好的位置是 Blackwater 警察局，把里面的警察清掉这里就一个门易守难攻容易积累赏金。之后只要左上角出现“Commit enough murders and the locals call for the big guns……”字样时就代表已经成功一半了，之后全

力摆脱追捕，右上角通缉状态消退即大功告成。如果实在没有招来 US Marshal，可以找个城镇睡一觉，有可能第二天早上起来就被追捕了，骑马逃跑即可。

### Mowing Them Down 20点 /

**解锁条件** 任意模式使用固定武器杀敌 500

**获取方法** 因为不限模式所以最好的方法就是进入《亡灵噩梦》DLC，去往墨西哥 El Presidio，利用上面的大炮轰击丧尸。

### In a Hail of Bullets 20点 /

**解锁条件** 使用任意自动手枪或者左轮杀敌 500

**获取方法** 主线 40 进入堡垒后找到 Javier 前敌人都是无限刷出的，因此可以在这里刷，但是要注意安全以免被打死使积累的击杀付之东流。另外就是在 Blackwater 警察局这样，有柜台且只有一个出入口的房间坚守，杀掉敌人后还能捡他们的弹药，刷满只是时间问题。

### Long Arm of John 20点 /

**解锁条件** 任意步枪，连发枪，或者霰弹枪三者总共杀敌 500

**获取方法** 同 In a Hail of Bullets 成就 / 奖杯的获得方法。

### Bullseye 20点 /

**解锁条件** 总计爆头 250 个

**获取方法** 在完成“In a Hail of Bullets”、“Long Arm of John”成就 / 奖杯时多多爆头便能同时解锁，如果在任务中多积累实际不用刻意去打也能达成。

### Unnatural Selection 20点 /

**解锁条件** 杀遍每一种动物

**获取方法** 一共 22 种，在“100% 收集指南“挑战中犰狳 (Armadillo)、熊 (Bear)、大角羊 (bighorn sheep)、野猪 (boar)、美洲狮(cougars)、郊狼(coyote)、鹿(deer)、麋鹿(elk)、狐狸(fox)、兔子 (rabbit)、臭鼬 (skunk)、狼 (wolf) 这 12 种与挑战重叠，也可以参照地图找到，故而此处只列出剩下的 10 种。



| 名称 | 中文名称 | 出没地点 |
|---|---|---|
| Beaver | 河狸 | Bearclaw Camp 破旧木屋西北部、Beecher's Hope 北部的河边 |
| Bobcat | 山猫 | Bearclaw Camp 破旧木屋附近、Casa Magadrugada 镇南铁道附近 |
| Crow | 乌鸦 | 主线 50 必然会大量出现乌鸦、Chuparosa 至 Tesoro Azul 之间 |
| Duck | 鸭子 | 注意鸭子是会飞的野鸭，Lake Don Julio 湖面上空、Great Plains 北部的河面上空 |
| Eagle | 白头鹰 | 主线 44 一定会在路上遇到一只、Tall Trees 沿河道路到达极北部地区 |
| Hawk | 鹰 | John 自家农场谷仓顶部、陌生人任务 9 所在地周围 |
| Wild Horse | 野马 | 主线 53 时必然会遭遇马群、Escalera 东侧画着三匹马的地区 |
| Owl | 猫头鹰 | 夜晚时 MacFarlane's Ranch 西南部 Warthington Ranch 的西部区域 |
| Seagull | 海鸥 | Blackwater 靠海部分 |
| Snake | 蛇 | 根据其声音寻找，常出现在 El Matadero 城镇周围的草丛里，Warthington Ranch 周边 |
| Songbird | 鸣鸟 | 快速拍动翅膀的鸟，出没在 Agave Viejo 东部陌生人任务 9 所在地周围 |
| Vulture | 秃鹫 | 墨西哥 Tesoro Azul 建筑上空，清理完帮派窝点任务后上空一定会出现秃鹫 |



### Have Gun Will Travel 20点 /

**解锁条件** 在公开的 Free Roam 房间中一次性完成所有歹徒窝点任务

### Slow on the Draw 10点 /

**解锁条件** 在公开的 Free Roam 模式房间中的一次帮派窝点任务中助攻 10 次

### Hit the Trail 10点 /

**解锁条件** 在公开的 Free Roam 模式里在日出后日落前的这一段时间之内从 Blackwater 赶至 Escalera

### Posse Up! 10点 /

**解锁条件** 在公开的 Free Roam 模式里组满自己的队伍

### The Quick and Everyone Else... 20点 /

**解锁条件** 在公开的 Free For All 模式中连续获得三场比赛的优胜

### How the West Was Won 20点 /

**解锁条件** 多人模式里达到最高等级

### Go Team! 25点 /

**解锁条件** 在任意公开的团队多人模式连续获得四场比赛的优胜

### Most Wanted 10点 /

**解锁条件** 在公开的 Free Roam 模式中成为全民公敌，生存 10 分钟后成功逃脱

**获取方法** 不仅仅是该任务，此方法也是另一处积累赏金并逃跑的好地方。去往 Escalera 最高处 Agustin Allende 住的别墅，进正门前往右侧的瞭望塔向下射击执法人员积累赏金，之所以选择这个地方是因为这里是全城最高的地方，一旦玩家缩回掩体执法人员便无法发现该处，进而解除被发现状态，等待 10 分钟后离开即可。

### Red Dead Rockstar 25点 /

**解锁条件** 在公开多人模式中杀死 Rockstar 员工或者有此成就 / 奖杯的玩家



# DLC 部分成就 / 奖杯

事到如今想要在这个多年前发售的游戏中随机到多个玩家，并顺利拿到数量庞大的联机奖杯简直是天方夜谭，更别提其中不少都有非常繁杂的条件。若想完成这部分奖杯的玩家，建议找上其他同样想要收集奖杯的伙伴（最好有 6 人），大家联网对刷以求事半功倍，所以这里的奖杯攻略也将以伙伴对刷为前提进行讲解。

而因为奖杯数量众多，下列奖杯将以不同 DLC 的部分进行分类。4 个 DLC 分别为“Outlaws to the End ”、“Legends and Killers Pack”、“Liars and Cheats” 以及《亡灵噩梦》，最后一个将会单独列出。奖杯数量非常可观，总计 37 个铜杯和 5 个银杯，但是没有金杯和白金。此外还有一点比较特别，“The Big Bluff”、“Compulsive Liar”、“Peacewalker”、“Avatar of Death”、“Over 9001” 5 个成就只有 X360 有而 PS3 版本没有，选择了 PS3 版本的玩家无视即可。

## Outlaws to the End

### Well Done 5点 /

解锁条件 完成一次 Co-Op 任务

获取方法 进入公开的 Free Roam，按下 BACK/SELECT 之后选择“Cooperative Missions”

### Friends Indeed 5点 /

解锁条件 在无人阵亡的情况下完成一次 Co-Op 任务

获取方法 自己和队友都不能死，推荐任务“The Kidnapped Girl”。

### Have posse, will travel 15点 /

解锁条件 完成所有 Co-Op 任务

获取方法 Co-Op 共有 6 个，分别是“The Kidnapped Girl”、“The River”、“The Herd”、“Ammunition”、“Walton ‘s”、“Gold”、“The Escape”。

### You Rule! 15点 /

解锁条件 完成高级 Co-Op 任务

获取方法 进入公开的 Free Roam，按下 BACK/SELECT 之后选择“Advanced Cooperative”。高级 Co-Op 任务下无法再使用辅助瞄准，只能手动，击杀难度大幅度提高。推荐 3~4 人的配置，以便互相掩护。

### 2 Guys, 1 Co-Op 10点 /

解锁条件 双人完成一次 Co-Op 任务

获取方法 邀请 1 个好友一起完成一个 Co-Op 任务。

### The Mother Lode 20点 /

解锁条件 在所有高级 Co-Op 任务中获得金牌

### Stake a Claim 5点 /

解锁条件 在任意 Co-Op 任务中获得金牌

获取方法 得到金牌与否和玩家们的分数挂钩，所有玩家的分数相加就是评价总分。因为游戏时长不记在评价内，所以可以慢慢处理，仔细瞄准尽量爆头。

### Dodge This 10点 /

解锁条件 在困难 Co-Op 任务连续击杀 10 个敌人

获取方法 可以选择“The Herd”或者“Walton's Gold”。前者武器配置为 Marksman，在关卡初期使用狙击枪射击山谷底部的敌人可轻松完成。后者可以直接在任务中把炸药扔向人群，同样可以轻松完成。

### Struck Gold 10点 /

解锁条件 在所有 Co-Op 任务中获得金牌

### Bulletproof 5点 /

解锁条件 在 Co-Op 任务中不死亡完成目标

获取方法 自己和队友都不能死。

## Legends and Killers Pack

### Call It a Comeback! 10点 /

解锁条件 在夺宝模式中 0-2 落后的情况下翻盘获胜

获取方法 推荐和认识的伙伴联机完成。首先自己一袋不拿让伙伴拿 2 袋，让后自己再连拿 3 袋夺下胜利。

### Who Needs Deadeye? 10点 /

解锁条件 在一次决斗中杀死 3 名敌人

获取方法 开一场 gang match 射杀另外 3 人即可。

### Stick and Move 10点 /

解锁条件 在一场竞技模式中用刀或飞刀击杀 3 名敌人

### Double Bagger 10点 /

解锁条件 在一次 Gold Rush 中完成三次运输，且每次携带两个金袋

获取方法 每次拿 2 袋跑 3 趟即可。

### Reeeeal Good 10点 /

解锁条件 选择人物 Pig Josh 用雷管杀死 25 名敌人

### Headhunter 10点 /

解锁条件 在一场游戏中爆头 5 次

### Legendary 10点 /

解锁条件 达到 50 级，成为传说

### Hail Mary 10点 /

解锁条件 在 35 码外用飞斧杀死一名敌人

获取方法 找一个站着不动的目标慢慢丢吧。

### Axe Master 10点 /

解锁条件 完成所有斧头系列挑战

获取方法 在游戏本篇或者 DLC 内都可以完成。

### Original Gunslinger 10点 /

解锁条件 使用人物 Red 用死亡之眼杀死 25 名敌人

## Liars and Cheats

### Master Exploder 10点 /

解锁条件 完成全部爆炸步枪（the Explosive Rifle）的挑战

获取方法 本篇部分：RANK1 在 Blackwater 购买爆炸步枪、RANK2 杀死 5 个敌人、RANK3 只用一枪射杀 3 个敌人、RANK4 只用一枪射杀两只野生动物、RANK5 穿上美军军服射杀敌人。

《亡灵噩梦》部分：RANK1 拯救 Rathskeller Fork、RANK2 杀死所有类型（共四种）丧尸、RANK3 一枪射杀 3 个丧尸、RANK4 一枪射杀两个野生丧尸动物、RANK5 穿着军服射杀丧尸。

### Pa-Pa-Pa-Poker Ace 10点 /

解锁条件 在满员（6 人）的多人模式的扑克游戏中，以当前最大盲注时赢得所有人

获取方法 比较麻烦的一个杯，推荐先对游戏规则做个初步的了解，至少要每个人都看得懂最低级的牌面。每个地点的最大盲注都不一样，为了方便选择所有地点中盲注最小的 Macfarlanes ranch。在坐满了 6 人后第一轮全员选择不跟（谁输谁赢都无所谓），除了需要解锁奖杯的人和协助者外其余 4 人可以离开。然后等待就可，因为盲注会每 5 分钟翻倍一次，大概 25 分钟左右到达最大盲注（Macfarlanes ranch 为 64），这时候赢的人就可以跳杯。双方都看一下对方的手牌，注意下牌面即可。

### The Big Bluff 5点

解锁条件 在多人模式的德州扑克游戏中
获取方法 互知牌面的情况下可轻松完成。

### In a Van Down By the River 5点

解锁条件 在多人模式的扑克游戏中，在先输的情况下以最后一张牌反败为胜。

### Compulsive Liar 10点

解锁条件 在多人模式的大话骰中，在不损失任何一个筛骰子的情况下下赢得游戏

### Good Call 5点

解锁条件 在多人模式的骰子游戏中，猜中对方的点数
获取方法 推荐找认识的伙伴一起完成，直接问对方点数即可。

### One Die to Rule Them All 5点

解锁条件 在多人模式的骰子游戏中，只剩下最后一枚骰子下赢得胜利

### Triple Crown 10点

解锁条件 在 Grand Prix 的排名中获得每轮比赛的第一名

### Peacewalker 5点

解锁条件 完成一场比赛，并且不被击杀或杀死敌人，不射出哪怕一发子弹

### From Glue to Mon Dieu! 10点

解锁条件 在多人模式的赛马比赛中，先输一局然后赢一局

### We Must Protect This House! 10点

解锁条件 在据点模式中，作为防守方组织进攻方占领任何一个据点

### Avatar of Death 5点

解锁条件 完成任意一轮据点地图且不死亡

### Legion of Boom 5点

解锁条件 在多人模式的据点模式中，同时炸死三个敌人。
获取方法 攻击方会有雷管，让伙伴站着不动让你炸就行。

### Over 9001 5点

解锁条件 在 Free Roam session 中获得超过 9001 分

### Put the Posse on a Pedestal 10点

解锁条件 在 Free Roam session 里组队获得累计 50000 分。

## 《亡灵噩梦》

### The Downward Spiral 10点

解锁条件 完成幸存者任务 "Curious Tales from Blackwater"
获取方法 主线剧情成就/奖杯，跳杯时间请参考流程攻略。

### Judge A Man By The... 30点

解锁条件 完成任务 "Cure For Most of What Ails You" 和幸存者任务 "Get Back in that Hole, Partner"
获取方法 主线剧情成就/奖杯，跳杯时间请参考流程攻略。

### The Superior Dance 10点

解锁条件 完成幸存者任务 "Mother Superior Blues"
获取方法 主线剧情成就/奖杯，跳杯时间请参考流程攻略。

### All's Right With the World 25点

解锁条件 完成任务 "On a Pale Horse"
获取方法 主线剧情成就/奖杯，跳杯时间请参考流程攻略。

### Six Years In The Making 10点

解锁条件 找到并杀死一个 Sasquatch
获取方法 地点在 Tanner's Reach，完成幸存者任务 "Birth of the Conservation Movement" 时，击杀的第一个目标就会解锁，任务详情请翻阅幸存者任务部分。

### Chupathingy 10点

解锁条件 找到并杀死一个 Chupacabra
获取方法 Chupacbra 外形近似于鬣狗，只有在完成了 Undead Hunter Rank4 后才会出现。和传奇马一样，出现在附近时会在地图上以蓝色圆圈提示其活动范围，位置随机刷新，但在 Undead Hunter Rank4 完成后的第一次会出现在 Casa Madrugada 附近。杀死方式很简单，直接爆头即可。

### Fan Service 10点

解锁条件 找到并驯服 Unicorn
获取方法 只有完成了挑战 "Undead Hunter" 中 RANK5 部分，Unicorn 才会出现在地图上。出现地点位于 Diez Coronas 和 Torquemada 附近，建议在完成前置条件后马上动身前往目标地点。与其他传奇生物不同，玩家不再会得到 "Mythical Creature" 出现在附近的提示，寻找只能靠肉眼观察。Unicorn 除了脑门上的独角外，身体周围还会有蝴蝶飞来飞去，跑动会留下一条彩虹色的轨迹，非常容易辨认。捕捉方式和一般马匹无异。

### Spinning Plates 10点

解锁条件 保护所有的城镇不被占领
获取方法 让所有城镇都处于解放状态下，全地图一共 23 个城镇，注意是同时处于解放状态下。

### Zed's Dead, Baby 40点

解锁条件 《亡灵噩梦》完成度达到 100%
获取方法 STATUS→GENERAL，从第一栏的百分比就可以看到当前的完成情况。想要完成度达到 100%需要凑齐以下所有条件：

①完成全主线剧情任务 + 全幸存者任务。跟着任务指引跑就行，不会错过。

②解放所有城镇至少一次，总计 23 个城镇。与奖杯 "Spinning Plates" 不同，不要求全部城镇都同时处于解放状态。

③清理所有的墓地，总计 5 个。主线剧情期间就全部清理干净了，完成主线即可达成条件，不错过。

④解救所有失踪人口，总计 16 人。完成幸存者任务 "Missing Souls" 开启失踪人口系列支线，Fort Mercer 地区 10 人、El Presidio 地区 6 人，做完就没不会再刷新。

⑤找到并驯服 Unicorn。详情请查阅奖杯 "Fan Service" 部分。

⑥完成所有挑战。需要完成 4 类 5 个等级的所有挑战，详情请查阅系统详解的挑战任务部分。

⑦得到所有的服装。所有服装一共三件，分别是 Undead Cowboy（在主线剧情结束后获得）、Undead Hunter/Army of the Undead（完成一个 El Presidio 地区的失踪人口任务后杀死 Unicorn 获得）、Legend of the Apocalypse（完成所有的 RANK5 挑战后获得）

### Mad John: The Trail Warrior 10点

解锁条件 《亡灵噩梦》中所有的挑战都达到 Rank 5
获取方法 打开菜单的 JOURNAL→CHALLENGES 能看到当前的挑战任务详情。需要 4 个挑战 5 个等级全部完成，总计 24 项挑战，具体解锁条件及技巧请看前文挑战任务部分，每个任务的解锁方法都有提及，这里就不再赘述了。

### Smoke That Skinwagon 10点

解锁条件 在多人对战中击退 15 波丧尸的进攻
获取方法 建议找多几个人一起做，人少不太好应付大量的丧尸。

### Kingpin 10点

解锁条件 在多人对战的 land grab 中
获取方法 找一个有 land grab 的城镇（比如 Blackwater），解锁奖杯的先上然后杀死剩下的 8 人即可。


更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn
光盘定价：78元
本手册随盘附赠不能单独销售